318,-Ft

# 576 KByte

Számítástechnikai magazin

VI. évfolyam 10. szám, 1995. október

## MELLÉKLETÜNKBEN

PRIMAL RAGE SPECKÓK
JAGGED ALLIANCE
FIRST ENCOUNTERS
WARCRAFT ÖTLETEK

## Éj!

Tébolyító zörejek öröklött családi kúriánkban. PHANTASMAGORIA mindhalálig!

## Kéj!

A sebességmámor felér egy szerelmi kalanddal. A THE NEED FOR SPEED maga a tökély!

## Veszély!

A COMMAND & CONQUER könnyen végzetessé válhat: a PC rabjává teszi az embert.

ismertetők: jungle book, bburago rally, space quest 6

# Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 90/1 79,- | 90/2 79,- | 90/3 79,- | 90/4 79,- | 90/5 79,- | 90/6 79,- |
| 90/7 79,- | 91/1 79,- | 91/2 79,- | 91/3 79,- | 91/4 79,- | 91/5 79,- |
| 91/6 79,- | 91/7-8 158,- | 91/9 98,- | 91/10 98,- | 91/11 98,- | 91/12 98,- |
| 92/1 98,- | 92/2 98,- | 92/3 98,- | 92/4 98,- | 92/5 98,- | 92/6 98,- |
| 92/7-8 196,- | 92/9 98,- | 92/10 98,- | 92/11 98,- | 92/12 98,- | 93/1 138,- |
| 93/2 138,- | 93/3 138,- | 93/4 138,- | 93/5 138,- | 93/6 138,- | 93/7-8 276,- |
| 93/9 168,- | 93/10 168,- | 93/11 168,- | 93/12 168,- | 94/1 168,- | 94/2 168,- |
| 94/3 168,- | 94/4 168,- | 94/5 168,- | 94/6 168,- | 94/7-8 336,- | 94/9 168,- |
| 94/10 218,- | 94/11 218,- | 94/12 218,- | 95/1 218,- | 95/2 218,- | 95/3 218,- |
| 95/4 218,- | 95/5 218,- | 95/6 318,- | 95/7-8 576,- | 95/9 318,- | |

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 9 szám pedig 1260 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned.

## A változások korát éljük

Lépést kell tartani a fejlődéssel, tudni kell megújulni. Mi is éppen ezen munkálkodunk, evvel próbálkozunk. Persze semmi nem megy buktatók nélkül, így nézzétek el nekünk, ha ebben a számban néhány dolog szokatlannak tűnik majd. Kicsit átpofozott design, furcsa formájú képaláírások, idétlen újságírói fejek tarkítják a lap oldalait. Egy fájó veszteséggel is szembe kellett néznünk e hónapban: Martin (*egyelőre*) nem publikál, nyugállományba vonult. Vári Zoli ugrott be helyére ideiglenesen, nézzétek el neki, ha még csak 2500-ös fordulatszámon pörög a motorja. Nehéz ám egy legenda helyére lépni. Ezért se csodálkozzatok, ha minden második cikk elején VZ morph feje virít rátok. Apropó morhp! Hogy tetszik a "fejes" újítás? Mi megfeküdtünk a röhögéstől, mikor megláttuk őket...

Ugyancsak Vári Zoli már régóta rágja a fülem, hogy javítsunk ki egy júniusi bakit, ám eddig mindig elfelejtődött. Most azonban megragadnánk az alkalmat: az *Ultra 64* megjelenési dátumához sajnos tévesen a Saturn időpontja került - ráadásul meg azt két hónappal előbb dobták piacra, mint az jelezve volt. Látszik milyen jól prognosztizálhatók ezek a dolgok. A helyes időpont november lett volna, de az sem aktuális már, ugyanis a Nintendo az utolsó simításokra hivatkozva az U64 megjelenési dátumát eltolta '96 áprilisára.

A *mellékletünkben* is jelentős változások álltak be. Olvasói kérésekre megnöveltük a benne szereplő programok számát, régebbi játékokhoz is közlünk ezután ötleteket és kódokat - a végigjátszást megkönnyítendő.

Végül egy közérdekű felhívást is "beolvasnék": kérjük azon előfizetőinket, akiknek még előfizetési idejükben megváltozik a címük, vagy a megújítás időpontjában költöznek új címre, hogy az előfizetési csekkük hátoldalán (a rózsaszín postautalvány Megjegyzés rovatában) jelezzék ezt nekünk, ugyanis nagyon sok újság a Címzett Elköltözött felirattal érkezik vissza hozzánk.

***Zolee***

**Következő számunk november 16-án jelenik meg.**

VI. évfolyam 10. szám 1995 október

# 576 KByte

# TARTALOM

**Felgyorsult világban élünk, a sebesség, erő és hatalom kulcsszavak manapság. S ez a játékokon is tükröződik...**

## COMMAND AND CONQUER

A béke lágy simogatás. A küzdelem puha cirógatás. A háború azonban már komoly dolog. A C&C-ben pedig a világuralom megszerzéséről van szó...



## THE NEED FOR SPEED

Skodák és Trabantok után felüdülés lesz képzeletben egy vörös Dodge Viper volánja mögé pattanni és 200 körül koptatni a felniket. Ég és föld. Pedig ez csak játék..



## FADE TO BLACK

A produkció, amely forradalmasítja az akciójátékot, mint stílust. A 3D-s Flashback néven is emlegetett csoda megérkezett és elsöpört minden kételyt. Ő a király.



## PHANTASMAGORIA

Több órányi horrort, iszonyatot, izgalmat és kalandot préseltek bele a 7 CD-s borzalomba. Tesztünk szerint a terjedelem nem ment a minőség rovására, sőt!







ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/10-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

Szokatlan összeállítást készítettem az idei őszi ECTS-ről, két okból is. Egyrészt az előző számunkban már elpuffogtattuk a legnagyobb durranásokat, ismételni pedig nem akarom magam. Másodszor olyan mennyiségű játékot kellene az alábbiakban bemutatnom, hogy inkább az egy-mondat-egy-kép megoldást választom, hiszen a képek mindig beszédesebbek a legszuperebb jelzős szerkezeteknél is. Ja, és nem cégek, hanem stílusirányzatok szerint mazsoláztam, hogy pontosabb képet tudjatok alkotni az arányokról is. Természetesen az akciójátékok vezetnek...

## AKCIÓ/ARCADE



Első helyen említeném meg a **WARNER INTERACTIVE** üdvöskéjét, a novemberben boltokba kerülő Z-t. Manapság kezdi virágkorát élni az "építs és uralkodj" játékstílus, számos cég fejleszt/adott ki hasonlókat, de a WI játéka igazán pazar. Az irányítandó robotok saját énnel rendelkeznek, reakciójuk a parancsokra és a bekövetkező eseményekre nem előre programozott, s ez külön színt ad a játéknak. A bevethető fegyverarzenál a tankoktól kezdve az aknavetőkön át a kézi fegyverekig terjed, a hadszíntéren trombita harsog s dob pereg, mindenhol történik valami életbevágóan fontos. Folyamatos az akció, nincs megállás, a real-time uralkodik.

A show egyik legfrenetikusabb sikerének a **PSYGNOSIS** gondozásában októberben megjelenő **DESTRUCTION DERBY** bizo-



nyult. Igazi roncsderbi-hangulat árad a játékból, az értelmetlen pusztítás és rombolás értelmet kap: mindent a szórakoztatásért. Az autók élethűen kenődnek egymáshoz, "hanghatásilag" tényleg minden eddigit ver, a pályák formái is a maximális roncsolódást szolgálják. 66 MHz-en is vizuális erekciót nyújt az anyag.

A **VIRGIN INTERACTIVE** idén ősszel is nagy hepeninget rendezett, most éppen a 100 éves mozinak tisztelegtek standjukkal. Legnagyobb dobásaikról az előző számban írtam, így most a **RESURRECTION (CYBERIA 2)**-t mutatnám be egy villanásra. Zak Kingston, az első rész megfáradt hőse ismét segélyhívást kap, s nekivág a rögös útnak, amely sokkal több és intelligensebb ellenfelet rejt, mint előzőleg. A játék kinézete alig fog hasonlítani az elődjé-



hez, a legújabb technikákat vonultatja fel mind grafikailag, mind hanghatásilag. Még karácsony előtt piacra kívánják dobni, de egyelőre csak intoképem van belőle.

Nagyon impresszív volt a **SALES CURVE INTERACTIVE** bemutatója, a PR manager még táncolt is hozzá, bár újdonságot nem mutattak be az előző találkozás óta, de a már megismert játékaik nagy fejlődésen mentek keresztül. A **GENDER WARS**-t ra-



gadnám ki palettájukról, amely a nemek háborúját dolgozza fel. A bemutatott képről is látszik, hogy nem lesz akciómentes az anyag, a grafika pedig szemet gyönyörködtető. 32 misszió, 1000-nél is több képernyőnyi helyszín - s mindez duplázva, ugyanis választhatunk a női vagy férfi oldal között. Az SVGA opcióként választható, de VGA-ban is élvezetesek a robbanások, felismerhetők a különböző figurák arcvonásai. Év végéig bezárólag ígérik a megjelenést.

A **US GOLD** komolyan gondolja a karácsonyi hajtást, számos USA céggel kötött európai disztribúciós szerződést, így minden stílusban képviselteti magát néhány anyag-



gal. Az akciókhoz többek között a **SHADOW WARRIOR**, a **BLOOD** és a **RUINS** című játékokkal iratkozott fel, melyek mind ugyanattól az alkotógárdától származnak (ők készítették a Nuke




Dukemet is). Egy kaptafára készült mindegyik, de a Doom-stílus megszállottjai minden bizonnyal értékelik a három "tojást". Két kép mutatóba, az első a Shadow Warriorból, a második a Bloodból. Tipikus texture mapping, egyre visszataszítóbb, véresebb és hatalmasabb karakterekkel, pusztítóbb fegyverekkel, de egyre magasabb grafikai és zenei színvonalon tálalva. Ide kívánkozik még egy vizuális gyönyör: a **SIERRA** alkotói megrázták magukat és olyan brilliáns ötlettel álltak elő, amilyet régen nem pipáltam: az Outpost után most megalkották annak flipper-változatát is **3D ULTRA PINBALL** néven. Az abban megismert helyszínek (bolygófelszín, gyár, bá-




nya, földalatti labor) köszönnek vissza ránk bődületes grafikákról, a pergő ritmusú flipper formájában. A kizárólag Windows '95-re fejlesztett játék animációi, fény-árnyék hatásai és akadásmentes labdamozgatási rutinjai igencsak próbára teszik majd a 32 bites rendszert. A látott demó alapján kiállja a próbát!

## STRATÉGIA

Ebben a stílusban is röpködtek a nagy nevek szép számmal. Hogy rögtön az egyik legnevesebbel kezdjem: **SETTLERS 2** a **BLUE BYTE**-tól. Az ősi kultúrák birodalmába kalau-



zol el bennünket az új epizód, amelyben egy szerencsétlenül járt vitorláshajó legénységével kell megvetnünk a lábunk egy kietlen szigeten. Az alapötlet ugyanaz, mint az elődben, de sokkal aprólékosabb kidolgozással és számos új opcióval (rázoomolás a kiválasztott objektumra, hajós kereskedelem, stb) találkozhatunk. Kolonizálás felsőfokon, SVGA-ban. Idénre ígérik, majd meglátjuk, tartják-e a szavukat.

Ugyancsak mesterműnek ígérkezik a **CAESAR 2** a **SIERRA** kiadásában. A hírneshírhedt uralkodó élete bővelkedett stratégia elemekben, könnyen köré lehet kanyarítani egy játékot. Egy provincia vezetőjéből kell kormányzót faragnunk, majd ha már a ország támogatását élvezzük, megkezdhetjük birodalmi terveink megvalósítását. Csaták, városfejlesztések, gazdasági és politikai döntések -



mindez olyan korhű grafikai környezetbe ágyazva, hogy szem ilyet még nem nagyon láthatott. Erre a játékra is csak felsőfokú jelzők illenek.
Az **OCEAN** is ki akarja venni a részét a karácsonyi stratégia játékzuhatagból, s **OFFENSIVE** néven egy elég pofás Második Világháborús témájú "hadvezérpró-



bát" ad ki. A világháború legemlékezetesebb csatáit (Normandiai partraszállás, Berlin elfoglalása, stb) játszhajuk végig egy sajátságos 3D-s környezetben - mintegy valóban átélve az események hevét. Valódi hadvezérként nemcsak a konkrét ütközeteket kell irányítanunk, hanem az ellátási útvonalakat is tisztán kell tartanunk, az utánpótlást is meg kell szerveznünk és a katonák moráljával is foglalkoznunk kell. A játék a Sim City/Cannon Fodder/Dune 2 ötvözete, s szakmabeliek állítása szerint az egyik legélvezetesebb Második Világháborús szimuláció.
A stratéga körökben a **BULLFROG/EOA** párosítás nagyon kellemesen csengő név, melyre újabb bizonyítékot szolgáltatnak: **THEME HOSPITAL** címmel újabb



életszagú téma kerül feldolgozásra. Egy kórház főorvosának bőrébe bújva kell a betegápolás napi gondjain felülemelkedni és az intézmény gyarapodását elérni. A dolog érdekessége, hogy a középkor boszorkánykonyháitól kezdve, a viktoriánus korok szeretetotthonain át, egészen napjaink hipermodern kórházkomplexumaiig meg kell tudni szervezni a betegellátást. A játék még eléggé gyerekcipőben jár, valószínűleg csak jövőre jelenik meg, de már most remeg tőle a gyomrom...

## SZIMULÁTOR

Elég szép kínálat volt ebben a kategóriában is, bár már ráfért a stílusra egy kis frissítés. Az **OCEAN** is így gondolta, és egy félig akció, félig szimulátorral lepi meg a nagyérdeműt. Az **IRON ANGEL** egy jövőben játszódó harci szimulátor lesz,



melyben nemcsak a Földön, hanem a Holdon és az űrben is kell taktikai és elfogó feladatokat végrehajtanunk - az atomháború kitörését megakadályozandó. Néhány óriáströszt hadakozik a világuralomért, a mi feladatunk pedig az lesz, hogy a világbékét egy elit alakulat pilótájaként megőrizzük. A grafika 95-ös színvonalú, az űrállomások, szatelitek és ellenséges repülők kidolgozása és mozgatási sebessége igen impresszív. Karácsony tájékán várható.
Sokkal inkább mai környezetbe ágyazott a **US GOLD** jóvoltából hamarosan boltokba kerülő **WEREWOLF VS COMANCHE 2.0**. Mindkét szereplő jól ismert már a szimulá-



torok szerelmeseinek, de ilyen párosításban most kerülnek először terítékre az USA és Oroszország legfejlettebb harci helikopterei. A játékban a két szupersztár egymás ellen/mellett harcolhat a már megismert színvonalon, 30 Werewolf, 60 Commanche és 30 közös misszióban. A játék érdekessége, hogy 386-oson is jól húz, a kissé darabos, de ennek ellenére aprólékos és élvezetes grafikai megoldások kellemes sebességgel peregnek.
A **SIERRA** ebben a stílusban is otthonosan mozog, gondoljunk csak az Aces... sorozatukra. Hamarosan egy újabb epizód



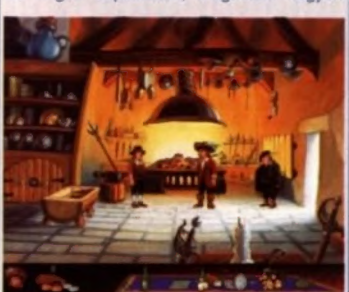
lát napvilágot **ACES OVER MOUNTAINS** címmel, amelynek sikerét nem bízzák a véletlenre: nemcsak a grafikai megoldások határait tágították, hanem a hanghatások életszerűségét is maximalizálták. Repülőnk motorhangja vagy a robbanások robaja, mind egy-egy audió csoda, s erre jön az SVGA grafika letaglózó életszerűsége... Az A10 Thunderbolt II úgy siklik a hegyek fölött, mint egy sirály, és olyan kegyetlenül csap le áldozatára, mint egy szirtisas. Bemutatott képünk is elárulja, hogy nem légből kapott állítások ezek.
Persze a **MICROPROSE** ennek a stílusnak a nagy veteránja, úgyhogy ők sem maradhatnak ki a felsorolásból. **TOP GUN** eposzukkal nemcsak a szimulátorok, ha-



nem az interaktív alkotások közé is fel akarnak iratkozni, hiszen a játék az alapjául szolgáló Tom Cruise filmből jócskán merít témát és videoanyagot. A szimuláció egy sztorira van felfűzve, melyben mi Mavericket, a nagynevű pilótát játsszuk, s egy misztikus ellenféllel kell szembeszállnunk a világ minden táján. Az F14 Tomcat kidolgozása pazar, a mozgatás sebes, akciódús jelenetekben, dogfight-okban nincs hiány. Minden misszió teljesítése után filmrészletek teszik élvezetesebbé a játékot, amely ezáltal több, mint egy szimpla szimulátor.

## KALAND/RPG

A stílus szerelmesei nincsenek túlságosan elkényeztetve, hiszen a **THE DIG/VIRGIN**, **GABRIEL KNIGHT 2/SIERRA** mellett jóformán csak a **US GOLD**-nál találtam érdekességet. A **TOUCHÉ** az ötödik muskétás életébe enged bepillantani, méghozzá nagyon



megkapó formában. A hátterek egytől egyig festettek, a helyszínek száma több mint 200, a karakterek természetesen folyamatosan beszélnek, intelligenciájuk pedig igen magas szintre van állítva. Nem fordulhat olyan elő, hogy a hentessel két ugyanolyan párbeszédet folytassunk, mivel megjegyzi, hogy egyszer már voltunk nála. Ez persze csak adalék, de olyan mint a só: ha hiányzik, megette a fene az egészet.





Ha a légierő megindul, kő kövön nem marad.

# COM

# CON

Emlékeztek még a Warcraft című, nagy sikerű játékra? Tudjátok, amiben az embereket illetve az orkokat irányítva kellett győzedelmeskedni a másik faj felett, miközben falvakat kellett építeni, kovácsműhelyeket kellett felállítani, aranyat kellett bányászni és falakat kellett emelni? Igen? És tetszett, ugye? Nos, most megérkezett egy játék, amelynek alapötlete és kivitelezése szinte egy az egyben a nagysikerű elődből lett kiemelve, csak a szereplők lettek átalakítva a modern háborúk szembenálló feleire. Ez a Command & Conquer.

**Hosszú várakozás előzte meg a C&C megjelenését. Most, hogy itt van, már várjuk a második epizódot. Telhetetlenségünk maximális.**



## AZ ALAPSZITU

A játék a közeli jövőben játszódik, amikor a világ legnagyobb békefenntartó szerve és az eddigi leggonoszabb és leghatalmasabb terrorszervezet készül a végső összecsapásra. A mi feladatunk lesz, hogy egyiknek vagy a másiknak élére állva minden stratégiai tudásunkat latba vetve győzelemre vigyük erőinket. A költséges hadműveletek finanszírozását pedig egy vadonatúj erőforrás, a Tiberium nevű anyag kiaknázásával oldhatjuk meg, melynek ijesztő kilátásairól a játék folyamán kapunk egyre több információt. Mindez azonban nem lesz ilyen egyszerű... De lássuk először az irányítást, esetünkben a GDI ("a jók") oldaláról.

## AZ IRÁNYÍTÁS ALAPPILLÉRE, AZ EGÉR

Csapatainkat teljes mértékben az egér segédletével irányíthatjuk, példásan egyszerűen. Egy egységre mutatva az azonnal bejelentkezik, egy kis keret jelenik meg körülötte, illetve energiájának mértéke a feje fölött. Ha ez zöld, akkor még semmi komolyabb baj nincs vele, köszöni jól van. Ha már elsárgul vagy netán elpirosodik, lehetőleg a következő fontos hadmozdulatot ne rá alapozzuk, mert nagy valószínűséggel nem fogja azt túlélni. Az energiacsík hossza mutatja az egység maximális energiáját, amely természetesen egy gránátos, egy tank és egy épület esetében más és más. Az erőnlét fogyása függ az egység jellegétől is, ezért például hiába ugyanolyan hosszú egy őrtorony és egy gyalogos csíkja, a sérülésekre természetesen máshogy reagálnak - a torony "erejéből" öt-hat rakétatalálat után fogy annyi, mint a gyalogoséból egy után.

Ha több egységet akarunk egyszerre mozgatni, akkor az egér bal gombjának nyomvatartásával egy ablakot húzhatunk, így mikor a gombot elengedjük, az összes, az ablakban levő egység bejelentkezik és utasításainkat közösen hajtják végre. Ezeket az utasításokat természetesen szintén az egér segítségével adhatjuk ki, melynek összesen négyféle állása lehet. A zöld kereszttel mozgathatjuk a csapatokat, a piros célkereszttel a célpontot adhatjuk meg (ez a szüretelőgép esetében a tiberiummező), a három lefelé mutató nyíllal a kijelölt gyalogos egységet utasíthatjuk a csapatszállítóba való beszállásra, a harckocsikat a javítóegységbe való vonulásra (egyszerre csak egyet), a szüretelőgépet rakománya leadására a finomítóban, illetve technikusainkat valamely ellenséges épület elfoglalására. A negyedik, a zöld ponttól kifelé mutató négy nyíl a csapatszállítóból szállítja ki egységeinket. Ezenkívül a kurzornak vannak még speciális alakjai is, úgymint a csavarkulcs (használatáról később), a képernyő szélére vive scroll-nyíl, dollárjel illetve az ionágyú célzókeresztje. Az egér jobb gombjának megnyomásával kiléphetünk az alkalmazásból.



Az építőtelep után célpontunk a barakk legyen!

## EGY KIS KEZELÉSI ÚTMUTATÓ

A képernyő tetején három kis menüpont is található. Az elsővel (OPTIONS) a lemezműveleteket érhetjük el, a játék és a scroll sebességét finomíthatjuk, illetve a lejátszandó CD-zeneszámokat állíthatjuk be. Ki is léphetünk a küldetésből, elolvashatjuk feladatunk leírását, illetve megnézhejük az eligazítás



Azért ennél nagyobb erővel próbáljuk legyőzni az ellenfelet.



*Habár tankunk a szervizben rostokol, támadni azért tud.*

videóját. A második egy szám, amely anyagi helyzetünket mutatja. A harmadik egy ki-be kapcsolható ikonsort rejt, melyeknek az építkezéseknél van jelentősége. Fentről lefelé haladva először szervezetünk logója látható, melynek helyén egy radarkép jelenik meg, ha már van Communications Centerünk. Ez a tájékozódást könnyíti meg, nagyon hasznos. Alatta három kis ikonnal épületeket javíthatunk (REPAIR), eladhatjuk őket (SELL), illetve a radaron kapcsolhatunk nagyobb felbontásra (MAP). Alattuk az épületek illetve az egységek képei között lapozgathatunk, melyekre mutatva kiképezhetünk/összeszerelhetünk/felépíthetünk egyet. Egy típusú egységből egyszerre csak egyet fejleszthetünk, de gyárthatunk egyszerre járművet, gyalogost és épületet. Ez azért lehet hasznos, mert az egységek gyártási ideje árukkal egyenes arányban nő, tehát egy gépfegyveres "másodpercek" alatt harcra kész, míg egy Mammuth tank "percekig" készül. Egy objektum gyártásának előrehaladtát az ikonján elfogyó szürke mező jelzi. Ha valaminek a fejlesztését meg akarjuk szakítani, kattintsunk a jobb gombbal a képén. Az első kattra megáll az építés (újabb bal kattal folytatható onnan, ahol épp megszakítottuk), a második jobb kattra pedig abbahagyhatjuk a munkát, ilyenkor az eddig beleépített értéket visszakapjuk. Egy egység árát az ikonjára mutatva nézhetjük meg. Ugyancsak ezek között az ikonok között adhatjuk majd meg a légierő, illetve az ionágyú támadásának célpontját. Ezek ingyenesen termelődnek újra, de elég lassan. Bizonyos dolgokat csak más dolgok megépítése után fejleszthetünk ki. Minden épület energiát fogyaszt, melynek utánpótlását erőművek építésével oldhatjuk meg. Az éppen termelt és elfogysztott energia mértékét ugyancsak itt olvashatjuk, oldalt, egy zöld (kevés energia esetén sárga) oszlop és egy azon "úszó" kis pöcök alakjában. Az elkészült épületeken a READY felirat villog, ilyenkor nyomjunk rajta a bal gombbal egyet, majd a játéktéren helyezzük el úgy, hogy alaprajzának minden kockája fehér legyen. Újabb bal kattra felépül az objektum. Ha tankjaink, embereink miatt nem tudjuk elhelyezni, egy jobb kattal lépjünk ki az elhelyezési fázisból, és irányítsuk ki onnan egységeinket. A kisebb őrtornyokat is nyugodtan lebonthatjuk. Ha meggondoljuk magunkat, az épület elhelyezése előtt ikonján kétszer jobbkattolva lefújhatjuk az építkezést - ilyenkor még visszakapjuk az összes befektetett tőkét, míg felépítése után már csak kevesebbet. Minden épületünknek érintkeznie kell egy másikkal, ezért sajnos nem tehetünk rakétaállásokat az ellenfél bázisának közepébe (az ellenfél a legutolsó, mindent eldöntő összecsapásban sajnos képes erre, és lézerekkel védi le a tiberiummezőket, miközben bázisa a pálya másik végén van. De ne szaladjunk ennyire előre).






*Bármilyen furcsa, kórházzal csak egyszer találkozunk a küldetések során.*

## MITÉVŐK LEGYÜNK?

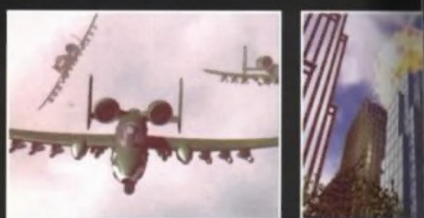
Majdnem minden küldetésben feladatunk egy bázis építése és innen kiindulva az ellenfél teljes kiirtása lesz. Legtöbbször egy-két harcossal és egy Construction Vehicle-vel vágunk neki a feladatnak. A járművel keressünk egy olyan síkságot, ahol elég terület van egy egész bázishoz,

## A LEGFONTOSABB IKONOK

- Erőmű, energiát szolgáltat a többi épület működéséhez.
- Homokzsák, gyalogos egységek lelassításához elegendő.
- Szögesdrót, szintén gyalogosok ellen.
- Betonfal, járművek ellen is. A Mammoth tudja csak áttörni.
- Tiberium-finomító és raktár.
- Továbbfejlesztett erőmű, több energiát termel.
- Barakk, a gyalogosok kiképzésére szolgál (GDI).
- Javítóplatform, a járművek helyreállítására (GDI).
- Őrtorony, gépágyúja gyalogosok ellen hatásos (GDI).
- ORCA helikopterleszálló (GDI).
- Fegyvergyár, harci járművek előállítására (GDI).
- Radarállomás.
- Tiberiumtároló siló.
- Rakétával felszerelt, továbbfejlesztett őrtorony (GDI).
- Fejlesztett radarállomás, a földkörüli ionágyú irányítóközpontja (GDI).
- Ágyútorony (NOD).
- Légvédelmi rakáta-siló (NOD).
- Reptér, a megrendelt fegyverek szállításának helye (NOD).
- Barakk, gyalogosoknak (NOD)
- *Gépfegyveres, főleg gyalogosok ellen hatásos.*
- *Gránátos, minden ellen hatásos (GDI).*
- *Rakétás, szintén mindenféle célpont ellen.*
- *Technikus, ellenséges épületek elfoglalására. Fegyvertelen.*
- *ORCA harci helikopter, csak külön platformról üzemeltethető (GDI).*
- *Tank (NOD).*
- *Ballisztikus ágyú, nagy lőtávval de vékony páncélzattal (NOD).*
- *Harci motorkerékpár, rakétavetővel felszerelve (NOD).*
- *Tank (GDI).*
- *Csapatszállító (GDI).*
- *Felderítő dzsip (GDI).*
- *Tiberium-szüretelő, erős páncélzattal.*
- *Mammoth tank. Lassú, de szinte megállíthatatlan GDI).*
- *Légierő, akkor vehető igénybe, ha az összes rakétasilót kilőttünk (GDI).*
- *Rakétahordozó "katyusa" (GDI).*
- *Ionágyú.*
- *Építőtelep, amikor még autó alakban mozogni tud.*
- *Dupla lángszórós könnyű tank. Gyalogosok ellen tökéletes (NOD).*
- *Felderítő buggy (NOD).*
- *Lángszórós gyalogos, egy lövése elég egész gyalogos osztagok megsemmisítésére NOD).*

és lehetőleg van a közelben tiberium-mező is. Az esetek kilencven százalékában már eleve egy ilyen helye szállunk partra. Ha megvan a keresett hely, a kurzor "zöld pont és négy nyíl" alakú lesz, ilyenkor rányomva a jármű egy épületté alakul, és néhány új építési lehetőségünk lesz. Azonnal építsünk egy erőművet, majd egy barakkot és egy tiberium-finomítót. Újabb lehetőségeink lesznek, ezért (miközben a finomítóhoz automatikusan megkapott szüretelőgépet egyenesen a tiberiummező közepébe irányítjuk) építsünk egy fegyvergyárat. Ezután már járműveket is építhetünk, ami nem is árt, mert az ellenfél nagyjából mostanában indítja első támadásait. Szereljünk hát gyorsan össze egy-két nehezebb járművet (csapatszállítót vagy tankokat), és vegyük velük körbe a bázist. Ha sok pénzünk van, állítsunk fel néhány őrtornyot is, amelyek főleg a gyalogosok ellen hatásosak. Ezeket és a tankokat kombinálva erődünk bevehetetlen lesz. Az ellenfél lelassítására homokzsákból, szögesdrótból vagy betonból falat is vonhatunk bázisunk köré, bár ezek nem túl hatásosak, nem ajánlom őket.

Mikor eddig jutunk, a tiberiummező lassan kimerül, ideje hát egy másikat keresni (ez minden pályán jellemző, tehát a legelőször talált mező csak egy erős bázis építéséhez elegendő). Mivel a szüretelőgép elég lassú, nem alkalmas új területek felderítésére, ezért csapjunk gyorsan össze egy fürge dzsipet (HUM-VE vagy BUGGY), amely nagyszerűen alkalmas erre a célra. Mint azt nyilván észrevettétek, a pályának csak az a része látható, ahol már járt egységünk, ezért kellenek a felderítő járművek. Ezzel ne álljunk le harcolni, hanem próbáljunk minél nagyobb területet bejárni, különös tekintettel a tiberium lelőhelyekre. Ha megtaláltuk, akár elnézhetünk az ellenfél bázisa felé is, amelynek ugyan valószínűleg már a kapujában elpusztul könnyű járművünk, de



legalább látjuk majd a radaron, ha az ellenfél nagyobb offenzívát indít, és időben felkészülhetünk a támadásra. Ha eddig megvagyunk, indítsuk útnak szüretelőnket az új lelőhely felé (akár egy második aratót is építhetünk és munkába állíthatunk), és kezdjük meg egy komolyabb támadóerejű hadsereg felállítását. Felváltva építsünk tankokat, "katyusákat" és csapatszállítókat, mert ezek nagyszerűen kiegészítik egymást: a tank az épületek és az ellenséges járművek ellen hatásos, míg a szállító nagyszerűen tudja fedezni az előbbit, mivel gépágyúval van felszerelve, amely kiválóan alkalmas gyalogosok ellen. A rakétahordozó autó pedig a támadások sikerének eldöntője lehet, mivel hatótávolsága minden más járműét felülmúlja. Ugyancsak nem elhanyagolandó, hogy mindhárom elég súlyos ahhoz, hogy a gyalogosokat egyszerűen eltapossa (akárcsak a szüretelő) - erre a dzsip nem képes, és páncélzata sem elégséges, ezért ezt csak a felderítésben használjuk, a támadásnál semmiképp!



Apropó felderítés: főleg a későbbi pályákon lesz fontos, hogy az ellenfél bázisának falait minden oldalról felderítsük, gyengébbe védett pontokat keresve, mert a frontális támadás sokkal kockázatosabb (gyakran teljes kudarc), míg a "hátulról mellbe" taktika szinte mindig beválik. Míg



*Ha elfoglaljuk az ellenfél légterét, saját célra is rendelhetünk járműveket.*



*A felrobbanó lángszórós a körülötte állókat is megperzseli.*

a támadóerőnket növeljük, nem árt bázisunk védelmét néhány komolyabb védelmi vonallal megkoronázni. Ehhez először építsünk egy Communications Centert, majd néhány Advanced Guard Towert, melyek rakétáikkal már a nehezebb járművek ellen is megbízható védelmet nyújtanak. Vigyázzunk, ha nem elég az energia a radar működtetéséhez, a rakéták sem üzemelnek! A megnövekedett igény kielégítésére reaktorainkat cseréljük le azok továbbfejlesztett változatára, amelyek nagyságrendekkel jobb hatásfokúak. Ha már van Comm. Centerünk, ennek is építsük meg továbbfejlesztett változatát, amely egyben a világűrben keringő ionágyú irányítására is szolgál. Ez a fegyver nagyon lassan töltődik újra, de ereje hatalmas, egy-egy komolyabb épületet is képes annyira lerombolni, hogy egy-két ágyútalálattal azután porig rombolhatjuk, a gyengébb páncélzatúaknak pedig esélyük sincs ellene.

Mivel a REPAIR ikonnal csak épületeket állíthatunk helyre, hasznos, ha építünk egy szerelőplatformot. Minden helyreállítás pénzbe kerül, ezért nem árt tartalékolni egy kicsit. A finomító raktárai azonban nem feneketlenek, így itt az ideje, hogy néhány siló építésével megnöveljük kapacitásunkat. Aki nem tud már mit kezdeni a tenger sok pénzével, az építhet egy helikopterleszállópályát is, amelyről egy könnyű géppel támogathatja a csapatok harcát.

Ha már legalább kilenc-tíz tankunk (köztük öt-hat Mammuth), két-három rakétahordozónk és három-négy csapatszállítónk gyülekezik bázisunk körül, ideje elindítani a támadást. Mindig jól válasszuk meg a támadás helyét, mert ha az ellenfélnek vannak lézerei, azok pillanatok alatt teljesen elpusztíthatják teljes haderőnket. Ha a bejáratnál ilyenek fogadnának, ne is próbálkozzunk, inkább keressünk olyan helyet, ahol a reaktorok közel vannak a falhoz, mert a lézerek működtetéséhez rengeteg FELESLEGES energia kell, ha tehát ez nincs, azok némán állnak a kapuban, nem lőnek ránk. Ilyenkor lesz fontos a katyusa, amely képes átlőni a fal fölött, és kilőni a távoli épületeket is. Ezekkel vonuljunk a fal mellé, és romboljuk le a reaktorokat, mire a lézerek elhallgatnak. Ekkor haderőnk többi részével özönöljünk be a bázisra (akár a falak áttörésével új "kaput törve"), és meg se álljunk az ellenfél Construction Yardjáig. Ezt romboljuk le, mert ezután az ellenfél nem lesz képes új épületeket emelni, csak a sérüléseket tudja kijavítani. A lerombolásnál csak az jobb, ha egy technikusunkkal el tudjuk foglalni ezt az objektumot, mert ilyenkor az ellenfél épületmenüjét is használni tudjuk, tehát esetleg még lézert is tudunk építeni, hogy azzal romboljuk le a saját egységeit (ez nem biztos, hogy sikerül, mert mi nem tudjuk az ellenfél legújabb találmányait felépíteni, tehát lehet, hogy neki már van lézere, mi még akkor sem tudunk olyat építeni, hiába foglaljuk el a Cons. Yardját). Akárhogy is döntünk, cselekedjünk gyorsan, mert az ellenfél azonnal elkezdi újjáépíteni lerombolt épületeit, ami például a lézer esetében végzetes lehet számunkra. Ilyenkorra érdemes tartalékolni az ionágyút, amely töredékére csökkenti a lerombsoláshoz kellő időt. Ha megvagyunk, forduljunk a barakkok ellen (HAND OF NOD), majd romboljuk le a fegyvergyárat - azaz a repülő-leszállópályát. Innentől mát mindegy a sorrend, bár érdemes először az lövegtornyokat lerombolni. Ha esetleg elfoglaltunk néhány épületet, már tudunk ide építkezni, tehát ne habozzunk, húzzunk fel egy-két őrtornyot, ezzel is gyorsítva a rombolást. Ha a pályán levő összes SAM silót elpusztítjuk, kérhetünk támogatást a légierőtől is, amely néhány tonna napalm szétöntözését jelenti - épületek és gyalogosok ellen egyaránt ajánlott!

*A kép tetején éppen portyára indul egy helikopter...*

*A helikopter a következő pillanatban tűzgömbbé válik.*

COMMAND and CONQUER

*A hadműveletek hevét jól jelzi a résztvevő egységek száma. Ez itt 8 harci jármű.*

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**COMMAND AND CONQUER** — KIADJA: VIRGIN

| | |
|---|---|
| grafika | 9/10 |
| hang/zene | 9/10 |
| kezelhetőség | 10/10 |
| kihívás | 7/10 |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 30MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 2 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB





Itt kezdődik a virtuális valóság. Mindenki más csak MONDJA, a Need For Speed valóban TESZI!

Az Electronic Arts kanadai divíziója az amerikai Road & Track autós magazinnal karöltve elkészítette MINDEN IDŐK legjátszhatóbb és leglátványosabb PC-s szimulátorát. És ez nem üres reklámszöveg, hanem a valóság!

## SEBESSÉGLÁZ A JAVÁBÓL

A 3DO-n már régóta méltán világhírűvé vált NFS konverziója valóban fergetegesen jól sikerült. A sportautók, a sebesség és a kihívások szerelmeseinek igazi audió- és vizuális élményben lesz részük. Elég ha felsorolom az autómárkákat, van aki már erre is elcsöppen: Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7 és Toyota Supra Turbo. Ezeket az izompacsirtákat 6, egymástól számottevően különböző pályán tehetjük ki szeszélyeinknek (Alpine, Coastal, City; melyek további 3 szakaszra bomlanak, illetve 3 féle körpálya: Rusty Springs Raceway, Autumn Valley Speedway, Vertido Ridge). Plusz létezik egy bónusz pálya is, amelyet nem lehet választani, csak sorban végignyerve a szakaszokat kerülhet rá a sor. A CD-ROM technikának köszönhetően a versengések megkezdése előtt technikai és történelmi áttekintéseknek és pazar videóbemutatóknak lehetünk szem- és fültanúi. És még lehet fokozni az élvezeteket: a lefutott versengéseket a számítógép rögzíti és minden egyes jelenetét a legkülönbözőbb kameraállásból vissza lehet játszani.

A versenyek (stopper ellen, egy vagy több ellenféllel szemben) VGA illetve SVGA felbontásban élvezhetők végig. Egy 486 DX4-esen már igen impresszív a nagyfelbontás, gyengébb masinákon inkább a VGA dominál, viszont igen sebes képernyőmozgatást produkálva. Az EOA fejlesztői tényleg megrázták magukat: az eredeti környezetben felvett videófelvételek alapján rekonstruált pályák élethűek, nem túlzás a kissé

# THE NEED FOR




*Ez már a negyedik köröm, de még mindig csak az aszfaltot firkáltam össze...*



*Ez lett a vége a gyorshajtásnak. Bírságolás helyett triplaszaltó.*



*Érdemes egy pillantást vetni a felüljárón zakatoló gőzösre. Még füstöl is!*







*A szerényebb konfigurációval rendelkezők sem panaszkodhatnak: a darabosabb felbontásért szédületes sebességet kapnak cserébe.*

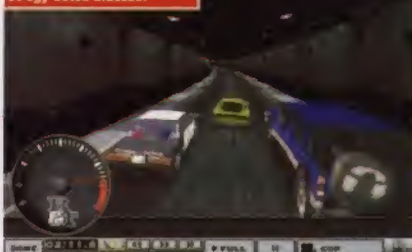


# SPEED




Veszedelmes minőségű a műszerfal is, de a kilátás sem utolsó.

de ide illő "fotórealisztikus" jelző. A Road & Track szakmai felügyelete meglátszik a játékon: nemcsak az állóképek lenyűgözőek, hanem az autók belső kiképzése, hanghatásai és menettulajdonságainak életszerűsége is az ő munkájukat dicséri. Minden kocsi máshogy reagál a hirtelen kanyarokra, fékezésekre, útfekvésük, gyorsulásuk és motorjuk dallama is észrevehetően különböző. Példának okáért a Corvette sokkal kezesebben tűri a kemény fékezést nagy sebességnél, mint például a Porsche 911. Minden autó más hangsávban gyorsul, különbözőek a váltók hangjai, sőt még a nézetek közötti váltásoknál is más és más hangmagasságokban halljuk a motorbúgást. Egyszóval a legjobb, amit valaha fejlesztettek PC-re! Nem is szaporítom tovább a szót, átadom a helyet magamnak, azaz a játék hangulatát maximálisan visszaadó beszámolómnak.




A visszajátszáson jól látszik a helyzet komolysága: ez egy autós üldözés.

## CSUTKA GÁZ!

Nálam legjobban az extravagáns Dodge Viper fekszik, őt választom, rákattintok a videóra, nyálcsorgatva végignézem a bemutatót, az audióvizuális opciókat maximumra állítom, majd a Head to Head versenyt és a városi szakaszt kiválasztva és a nevet beírva (Street Rod Zolee) már indul is a futam. Felbőgnek a motorok, jómagam is jócskán 7000 fölött lököm be egyesbe, hadd csikorogjanak a 240-es felnik. Úgy 80-ig vastag fekete csíkot égetnek az aszfaltba, aztán meg sem állunk 220-ig. Ellenfelem, egy Toyota Supra Turbo itt nyomja mögöttem, látom visszapillantó tükröm sarkában, amint éppen egy rendőrautóval viaskodik. Aziskoláját! A fenének nézelődök hátrafelé, amikor 200 fölött tépek a belvárosban: bevágott elém egy furgon, alig tudtam félrerántani a kormányt. Így is jócskán felszántottam a patkát, de sebaj, hamar egyenesben vagyok ismét. Csipogóm jelzi, hogy a közelben hekusok kushadnak, ellenőrzik a lakott területen belüli 50 km/órát. Jogsim már úgysincs, a pénz sem vet fel, a sitten fázom, úgyhogy inkább rákapcsolok, vissza hármas: a fordulatszám mérő mutató táncot jár, de hamar megtalálja a helyes irányt. Vijjogva tűnik fel mögöttem a zsaruk kék-fehér verdája, rám akaszkodnak; nem hiába, az 5000 köbcentis Fordok erre lettek kitalálva. Kapóra jön egy szűk és kanyargós alagút, kissé lemarad a piócám, de hamar felzárkózik. Szemből egy hippi-furgon féklámpája húz csíkot a félhomályba, rágyorsítok és két centire elhúzok a fara mellett. Visszanézek a pillantóba és látom, hogy a fatökű zsaru nem volt ennyire szemfüles: hatalmas csattanással vágódik neki a kisbusznak, mindkettő a levegőbe repül, a falnak kenődnek és hosszan csúsznak, bukdácsolnak az aszfalton. Na, nekik annyi. Levezetésképp külső nézetre kapcsolok, gyönyörködöm a házak kidolgozásában, az útmenti táblákat olvasgatom, az árokba küldök még egy keménykedő CRX-et, majd feltűnik a CheckPoint, s már szundizok is. Laza menet volt.



Minden autóról egy fél perces kedvcsinálót nézhetünk meg, válogatott képsorokból és vérpezsdítő muzsikákkal.




A rendőrautó és a kisbusz karambolját mi csak külső szemlélőként éljük át.

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**THE NEED FOR SPEED** — KIADJA: EOA

| | |
|---|---|
| grafika | 10/10 |
| hang/zene | 10/10 |
| kezelhetőség | 9/10 |
| kihívás | 7/10 |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 4-25MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A 95/9-es számunkban megjelent rejtvényeink helyes megfejtései: 1: KÉPREGÉNY, 2: 256, 3: 2

**Manga videókazettákat nyertek:** Nerádi István/Kiskunfélegyháza, Ratavszky Péter/Szigetszentmiklós, Gyöngyösi László/Dabas
**Super Nintendo óriásposztert nyertek:** Róka Marek/Szlovákia, Tisztavai Gergely/Budapest, Damján András/Vác
**The Last Dynasty pólót nyertek:** Buri Péter/Szekszárd, Kiss Péter/Fonyód



Wing Commander III és Space Hulk óriásposztereket sorsolunk ki, szám szerint hármat-hármat azok között, akik tudják, hogy mi volt a WCIII alcíme. Három lehetőség közül választhattok:
1. Heat of the Tiger
2. Heart of the Tiger
3. Health of the Tiger




A IV NETWORKS címmel jelent meg nemrég az Infogrames gazdasági szimulációja, melyet az ARTDINK fejlesztőcéggel együtt készítettek, akiknek nem ez az első produkciójuk. Az alábbiak közül melyik fűződik az ő nevükhöz?
1. A-TRAIN
2. SIM ANT
3. SIM CITY 2000



[illegible] Wings of Glory [illegible]

# A HŰSÉG KAMATA
# A BŐSÉG ZAVARA

**1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat. Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem**

## KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

**kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teheted vásárlásodat is.**

**Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!**

## ELŐFIZETÉSI DÍJ:

| | | |
|---|---|---|
| 1/4 ÉVRE: | 850 Ft | (35 Ft megtakarítás számonként) |
| 1/2 ÉVRE: | 1650 Ft | (43 Ft megtakarítás számonként) |
| 1 ÉVRE: | 3200 Ft | (51 Ft megtakarítás számonként) |

**Ez már önmagában is megéri,**

**DE**

**mi még ennél is többet adunk!**

# 3/6/12

***Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer***

## *5,76% árengedménnyel*

***vásárolhatsz***

*az 576 KByte budapesti, győri, pécsi és a Wizard's játékteremben található boltjában a részedre megküldött*

# KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csekken befizetik.
Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik.
Rendelés esetén mellékeld a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.
Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

**Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!**
**Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).**

**Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!**



# Megrendelő

**E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G**

**Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):**

- ❑ **negyed évre: 850,–**
- ❑ **fél évre: 1.650,–**
- ❑ **egy évre: 3.200,–**

**Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban**
**Megrendelő neve:** ______________________
**Címe:** ______________________
**Irányítószám:** ______________________
**Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.**

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

**COMGAME GM**
1389 Budapest,
Postafiók 132.

# APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**HIRDETÉSI ÁRAK:**
**Magánszemélyeknek:** az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft
**Közületeknek:** az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

**GÉPTÍPUS:** ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

**ROVAT:** ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

**OPCIÓK:** ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

# A P R Ó

## AMIGA KÍNÁL

• Eladó A500 (1 MB) 1084s színes sztereo monitor, 50 lemez, 1 joy, egér, 2 könyv. Ugyanitt SEGA MD + joy + 1 játék (Bonanza Bros). Érd.: Aranyi Péter Tel.: 1-759-905

• Amiga1200 2 éves egérrel, 2 joy-jal, logi paddal, color monitorral 130 lemeznyi játékkal eladó 60000Ft-os irányáron

• Eladó A1200 + 210 HDD + 5.25 külső FDD + Tra1200 turbó kártya + 4 MB RAM + 1084s monitor + kb 500 db lemez. Tóth István 4244 Újfehértó, Puskin út 12/a.

• Eladó CD32, 12 db CD-vel, Joy pad újságok, 2 db control pad Tel.: 222-71-69

• CD32 tulajdonosok figyelem!! Eredeti original játékok olcsón kaphatók: Alien Breed 3D, Pinball Illusions, Road Kill és még sok más. Tel.: 282-17-01

• Eladó Amiga500 + 1 MB + modulátor + egér, joy + lemezek 28000Ft-ért. Alkudni lehet. Érd.: Sipos Ferdinánd 77/321-833 csak hétvégén!

• Amiga500 tartozékokkal eladó. Ár 25000Ft. Érd.: 06-20-446-379

• A1200 eladó + egér, egérpad, 2 joy, 180 db lemez + 100s db lemeztartó. Ár: 50.000Ft. Cím: Fissi József 2336 Dunavarsány, Deák F. u. 10. vagy Atari Jaguárra cserélném.

• Eladó 1 éves Amiga500 (1 MB) + TV modulátor + 70 lemeznyi játék (ATP, MK2, EOB2 stb.) + 2 joy + 2 egér + eredeti MK. Ár: 20.000Ft. Érd.: Kollman Ákos 3300 Eger Tel.: 36-323-870

• Eladó Amiga500 + 1 MB bővítő + TV modulátor + joy + egér + 70 lemez + kézikönyvek. Érd.: Nagy Zsolt 1203 Budapest, Baross u. 34. 6/64. Tel.: 283-1564 Ár.: 30.000Ft

• Eladó! Amiga500, 1 Mega RAM, külső drive, Philips monitor, 180 lemez, tartozékok (egér, joy, diskboxok, monitorszűrő). Csak egyben! + NES, 5 játék, 2 joy 56/427-939

• Eladó egy 1 éves CD32, 14 CD-vel és szuper játékokkal. Tel.: 1886-410

• Amigások! Eladó egy jó állapotban lévő 1085s színes/sztereó monitor 20 ezer Ft-ért + szűrő. Cím: Kocsis Sándor Bp. Virág u. 31. 9/56. Érd.: 1899-064 Nyeste J.

## C64 KÍNÁL

• Eladó C64-hez jó állapotban lévő 1541/II-es floppy drive. Érdeklődni lehet: hétköznap esténként 6-8 óráig. Telefon: 1-785-204

• Eladó C64 + 1541/II. Floppy + 75 db lemez + lemeztartó + 1 db joystick. Ár: 15.000Ft. Telefon: 227-65-47. du 4-től vagy hétvégén

• Kifogástalan állapotú C64 + magnó + 2 joy 6.000Ft-ért olcsón eladó!!! Cím: Hencz Tamás 8132 Lepsény, Templom-köz 2. Telefon: 22/437-087

• Eladó C+4-es számítógép magnóval + 22 db kazetta + 2 joy. Ár: 10.000Ft. Cím: Székkutas, Vásárhelyi út 58. 6821 Tel.: 62/346-415 Kis Dániel

## PC KÍNÁL

• Eladó egy számítógép! Benne: 486, 33MHz Intel alaplap, 1.2+1.44 floppy meghajtó, 340+420 HDD sony dupla sebességű CDROM, 44MB-os SyQuest drive, SVGA monitor, programok. Érdeklődni: 06-30-502-848

• Eladó Aztech Video Galaxy kártya ( TV tunnerrel, szoftverrel, leírással) Windows "TV a PC-ben"! Garanciális. Érdeklődni: 14-16-ig csak hétfőn. Tel.: 215-46-89

• Eladó: egy vadi új eredeti Slipstream 5000 3.5" 6.000Ft-ért. Tel.: 251-1410 kérd: Pethő Andrást.

• 486DLC 4 MB 120 HDD, 1.44FD color SVGA 102 bill. egér + programok. Ir.ár: 103 e. Ft. Varga József 2760 Nagykáta, Dózsa Gy. út 21. 2/7. Tel.: 3-215-215/153 (13 óráig)

• **Eladó Delta V 4000, The Terminator Rampage PC CD 5000, Dark Legions PC CD 4000, Ultimate Domain PC CD 3000, The Magic Death PC CD 2000, The C.H.A.O.S. Continuum PC CD 3000Ft-ért. Tel.: 1867-953 Bogádi Mátyás**

## EGYÉB KERES

• Keresem az 576 jó állapotban lévő 90/1-es számát 79 Ft-ért. Érd.: Koltai Balázs 6724 Szeged, Ács u. 4/b. Tel:06/62/473-525

• Olcsón vennék Super Nintendo-t játékokkal vagy cserélek a meglévőkből. Főképp keresek Mortal Kombat 2 programot. Tel.: 160-03-95 (18 óra után)

• ZX Microdrive-hoz keresek még használható kazettát. Spectrum hardverkiegészítőket jelképes áron megvásárolok. Jung György 3534 Miskolc, Stadion u. 11.

• Vennék SNES-t reális áron. Ajánlatokat a következő címre kérem: Kovács Péter 3100 Salgótarján, Március 15. út 8. 7/3.

## EGYÉB KÍNÁL

• **Eladó GameBoy-ra a Lion King. Ár: 4300Ft. Érdeklődni lehet: 227-59-08-as telefonszámon 3-7 óra között Avlich Lászlónál**

• Eladó egy SEGA MD + 3 joy (egyik 6 gombos) + 15 kazetta és egy Atari 800XL + floppy drive + 2 joy + sok játék + sok újság és könyv. Érdeklődni: Antali Zoltán Mezőfalva, Bartók B. u. 15. délután

• Eladó SEGA MD + 3 joy + 4 játék 31000Ft-ért, vagy Amigára + tartozékokra cserélhető. Ugyanitt eladó C+4 tartozékokkal 4000Ft-ért. Tel.: 06-72-328990 Harangi István

• SEGA Megadrive II + 1 db 6 gombos control pad + 1 normál + 2 játék kedvező áron eladó. Tel.: 261-16-60

• Nagyon sürgősen eladó SNES-re SF2, Jurassic Park, Cannon Fodder, Desert Fighter, Lion King. Érd: 226-2843

• Sürgősen eladó SEGA Megadrive 8 db játékkal (Zero Tolerance, Royal Rumble stb.) Cím: Görgényi Szabolcs 4700 Mátészalka, Szökőkert u. 2. Tel.: 06/44/310-582

• SNES kártya eladó VORTEX 5500Ft-ért. Szöllás Zoltán 8500 Pápa, Kandó Kálmán u. 37.

• **Eladó egy Neo Geo 330 Megás játék + 1 db kazetta Sengoku 2. Az árak összesen: 65.000Ft Érdeklődni lehet: T.: 1118-314 du. 3-6-ig Suppán Máté**

• **32X/MDII. eladó sok kiegészítővel. MDII-höz Super Street, Zero Tolerance, Earth Worm Jim, stb. 32X-hez After Burner, Star Wars Arcade. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni a 06/30/458-521 tel. délután 4 óra után.**

• SEGA MD2 + 2 joy = 14.000 + rolo 5.000 + Mortal 2 = 8.000 + Tasmania = 5.000 + WF Raw = 5.000 + Red Zone = 6.000 + Ren and Stimpy = 4.500 + Rise of the Robots = 8.000 + Beavis & Butthead = 8.000 + Mystic Defender = 3.000 Egyben 55ezer. Érd.: 06-76-361-266 Este!

• Eladó 32x-re Star Wars-10.000, Virtua Racing Deluxe-10.000. A kettő együtt-18.000. Továbbá 32x-36.000 (3 hónapos) Egyben 52.000. Tel.: 277-97-09 (16-tól)

• SEGA MD1 + 2 pad + 3 játék, adapter nélkül eladó. Min.: 17.000Ft. Megellai Gábor 4546 Anarcs, Ady út 13.

• Legolcsóbb SEGA MD II. + SEGA MCDII. + 2 db joy + 3 játék (1 CD) = 37.000Ft Vedd meg! Körmendi Zsuzsa 2300 Ráckeve, Sillingi u. 23.

• SEGA Megadrive-ra eladók: Lion King, Sylwester & Tweety, Psycho Pinball, NHLPA Hockey '93, Jungle Book, Mortal K.II. Tel.: 96/321-673 Puskás Ádám

• Eladó SEGA Megadrive2, 3 hónap garanciával, 2 db control paddal, 5 játékkal (Mortal Kombat2, Zero Tolerance, Sonic2, Lotus TC, LB.Golf) Ár: 30.000Ft. Érdeklődni lehet a 34/362-847-es telefonszámon 18 óra után.

• Eladó SNES + 2 db joy + 5 db játék: Street Fighter2, Mario World, B.O.B., Star Wars, Road Riot. Cím: Molnár György 5600 Békéscsaba, Mazán u. 8. Érdeklődni: 66/451617

• Eladó játáltásos SEGA MDII + 2 joy + 1 játék választás: MK; Sonic2; Golden A2; X Men2; M Carnage; Hulk; Wolverine; Eternal C; játékok külön megvásárolhatók! Cím: Oldal László 5126 Jászfényszaru, Bercsényi Miklós út 37.

• Eladó GameBoy + Tetris + Super Mario Land + Ninja Boy. Tel.: 06/74/462-958 (10-16 óráig)

• **Eladó egy Super Nintendo + 1 joypad és 9 játék (Street Fighter, Lion King, Animaniacs, stb. Ára: 50.000 Tel.: 274-3131**

• Eladó egy kitűnő állapotú SNES + 2 joy 15.000Ft-ért. Ugyanitt SNES játékok SSF2 10.500Ft-ért, Super M. World 2.500Ft-ért, Mystic Quest Legend 3.000Ft-ért olcsón eladó!! Tel.: 22/437-087

• Eladó SEGA MDII + 2 joy + 6 játék: Maximum Carnage, Ecco, Thunder Force IV., Fatal Fury, Sonic2, Double Dragon 3 (színes cartridge!) Tel.: (94) 314-436 (14 óra után)

• Eladó 1 db MS + 1 joy + Alex Kid + Sonic, továbbá 4 játék kedvező áron. A gép jó állapotban van és csak fél éves. Érd.: Tel. 2014665 Katz Gábor (18 órától)

• Nintendo alapgépre Super Mario2 és 3 - 5.500 ill. 8.500Ft-ért eladó. Tel.: 169-9157 délután

• Sürgősen eladó egy kifogástalan állapotú SEGA CD (V2.0 alapgép + CD-drive) 8 db CD-vel + 2 joystick, tartozékok. Csak egyben! Ára: 76.000Ft. Tel.: 208-02-06

• Eladó: GameBoy + MK + MK2 8.000Ft-ért és Game Gear + MK2 + Columns + Ultra Monster Trucks + Game Gear adapter 15.000Ft-ért. Cím: Kovács Péter 3100 Salgótarján, Március 15. út 8. 7/3

• Eladó SMDII. + 2 joy + 6 játék (Sonic 1, 2, 4, Batman Return, Mighty Max, T2 Arcade) 38.000Ft-ért vagy CD32-re cserélném. Érd.: Jakab László Tatabánya, Ifjúmunkás u. 37. 4.e.

• SNES eladó 2 joy-al + prg (SF2T, Dragon, MK1, S.Mario A.S.) + GameBoy adapter + prg (Donkey K., Splitz, Nemesis ) egyben vagy külön. Tel.: 0684-311321 vagy 0684-311930

• Eladó SNES alapgép + 2 db control pad + 12 db játék (DK Country, NBA JAM TE, Lion King, stb.) + tartozékok. Érd.: Kleisz József . Tel.: 250-2878 (2117 mellék) 10-15 óráig

• Eladó GameBoy-hoz Mortal Kombat II, WWF Raw 4000 Ft/db, SNES-re Street Fighter II 3800Ft-ért. Tel.: 06-46-391-627

• **Eladó GB-re SM2 (3000) és D.Dragon (2500); MK2 eladó (4000) v. elcserélhető Aladdinra. Cím: Szemők Sándor 2238 Gyömrő, Szt.Imre u. 79/a.**

• Eladó egy fél éves GameBoy + Tetris. Ár: 8000Ft. Eladók GB programok: Hook 3000Ft, Wario L.4000Ft, Mortal K.II. 5000Ft. Cím: Márton Gergely, 7712 Dunaszekcső, Semmelweis u. 2. Tel.: 69/335-189

• Eladó: GameBoy + hálózati adapter + elem adapter + Kirby's Dream Land. Ugyanitt SNES programok eladók: M.Kombat, M.Carnage, Zelda + A/V kábel Érd.: 06/34/382-954

• Eladó egy MD2 + 2 db 6 gombos joy + 1 játék. Ár: 15.000Ft. Érdeklődni lehet: 0657-422448

• Eladó SNES + 2 joy + Super GameBoy + 8 kártya (pl: FIFA Soccer, SF2 Turbo, Forma 1 World C.ship, Best of the Best, Mega Man X, Sunset Riders) Tel.: 283-1564

• Eladó egy 1 hónapos SEGA Saturn (japán) + konverter + V.Fighter Remix 115.000Ft) valamint Daytona USA prg. 10500Ft + SEGA MD-hoz Mickey Mania, Mega Games1. Tel.: 113-9570

• Eladó SEGA MD-hoz: Aladdin-6000, Fatal Fury2-4000, FIFA Soccer '94-3000Ft-ért. Cím: Lőke János 2483 Gárdony, Balatoni út 19. Tel.: 06 22 357-184

• Eladó! SNES + 1 joy + 4 db játék + universal adapter. 36000Ft! Eladó! SEGA MD + 1 joy + 1 játék 12000Ft! Komlósi Balázs 9737 Bük, Ifjúság u. 40.

• GameBoy-ra eladók: The Simpsons, The Jetsons, Duck Tales, 2000/db Garfield, Tazmania, Mega Man, 2800/db Spiderman2, Mortal, 3800/db Tel.: 06-60-342-108

## EGYÉB CSERE

• Elcserélném 2 db GameBoy játékomat (Radar Mission, All-Star Challenge) más játékokra. Furdi Balázs 7636 Pécs, Kenderföld u. 10. Tel.: 450-477

• SEGA MD-omat szeretném cserélni egy jó állapotban lévő SNES-re. Tel.: 1-866-255 176 után

• Elcserélem SNES S.F.II., Pilotwings, Starwings, Lost Vikings, GameBoy, Donkey Kong játékokat. Keresek: Asterix, P.of Persia, Mega Man és más játékokat. Cím: Andor Péter 8900 Zalaegerszeg, Hegyi út 23.

• Elcserélem Lion King SMD programomat Chaos Engine-re. Tel.: 06-66-371-076 Érdeklődni egész nap.

# A HÓNAP DUMÁJA

Hadd osszam meg mindenkivel egy igazán csúcs élményemet, ami nemrég esett meg velem valahol a londoni ködös éjszakában. A dolog úgy esett, hogy az ECTS-en javában dumcsizunk Virgin-es kollégámmal, éppen egy Earthworm Jim nyalókát akar rámerőszakolni, amikor felragyog a szeme és megkérdi, hogy megyek-e az esti partyra? Megtudtam hát, hogy az Infogrames egy pöröly bulit szervez valahol a Regent Street egyik bárjában - belépés persze csak engedéllyel. Benyomulok hamar az Infogrames-standra, kacsintás kedvenc PR-manageremre, Catherine-re, aki már tudja is miről van szó, éppen gomboIná ki a blúzát, amikor leállítom: csak a belépőmért jöttem. Forró pillantások közepette a kezembe csusszantja a nyakbaakasztós VIP-kártyát, én pedig jobbra el.

A buli este 10-től hajnali háromig lett meghirdetve (hosszabbítás lehetséges!), úgyhogy 10 felé indulok csak el a szállodából, nehogy én nyissam az ajtót. 25 perc séta után rájövök, hogy rossz helyen járok, ez a rossz lányok környéke. Nem is rossz! Benézek egy könyvesboltba, gyanútlanul járok a polcok között (Casablanca évkönyvek, James Dean visszaemlékezések, Harley-Davidson albumok), amikor egy furcsa könyvtámaszt pillantok meg: mintha láttam volna valahol ilyet... Hol is? Ja igen, ezt szorongatom én is a WC-n. Mondanom sem kell, hogy a szex-szekcióhoz érkeztem, mellettem egy 70 év körüli fater nyálazott át éppen valami szadomazo szaksajtót. Gyorsan kiperdülök az utcára. 11 után érkeztem a bejárathoz, egy nyájas, bomberdzsekis feka (az ujjai akkorák, mint az Aliens polipkölykeinek a csápjai) áll félre az ajtóból, amikor felmutatom a kártyám. Akinek nincs jegye, az zárt kapukat dönget, az tuti. Bent félhomály, szárazjég-füst és cigiszag. Friss FŰ illata is terjeng, azóta töröm a fejem, hogy hol volt elrejtve a tavaszi rét...

Felsurrantam a karzatra, onnan jobban beláttam a terepet. A zsebembe nyúltam, csörgött benne vagy 10 font - á, egyszer élünk, veszek egy Bambit, majd beosztom. A bárpultnál ér a meglepetés: a fogyasztás ingyenes, csupán 5 üvegnél többet nem adnak ki egyszerre egy embernek. Mondanom sem kell, hogy minden sörkülönlegességet kipróbáltam. Úgy 12 felé aztán beindult a pörgés. A DJ cigivel a szájában, napszemüvegben bakelitről pörgette a 60-as, 70-es évek exkluzivitásait (egyet sem ismertem fel, pedig nincs teljesen botfülem az antik muzsikák terén); funky, flower power, dizsi - minden bejátszott. Fokozatosan gyorsult a tempó, lent gyurmázott a tömeg, ilyen fényjátékot utoljára akkor láttam, amikor hétévesen anyámtól életem első és egyetlen pofonját megkaptam. Hype, tekkno, cyberboogie - szintén bakelitről, már kevésbé recsegve, de még hangosabban. Vesztemre pont ekkor jött oda hozzám a 21st Century-ból egy marketinges bige, úgyhogy alig hallottam valamit abból, amit mondott - de biztos értelmesen bólogattam, mert nem tágított. Lassan kezdtem fáradni (hajnali fél kettő körül), úgyhogy ilyen okosakat kezdtem tőle kérdezgetni, hogy "Milyen italt hozhatok? Meghívlak", meg "Szép a bejazod, magad nyírod?", "Neked is büdös a szád, amikor másnaposan ébredsz?" - mondanom sem kell, hogy hamar felszívódott.

Kettő felé aztán iszonyú honvágyat éreztem az ágyam után, úgyhogy angolosan távoztam. Még a bejárat közelében végignéztem, amint egy alkalmi fodrász (ez is benne volt a jegy árában) egy addig viszonylag jó megjelenésű hosszú hajú srácból hogy csinál majmot. A nullásgép zümmögött, a közönség a térdét csapkodva röhögött, a már jócskán betintázott kliens pedig másnap felébredve a haját tépte (azaz csak szerette volna). A hazafelé vezető egy órás út alatt pedig a saját bőrömön tapasztalva értettem meg, hogy miért nincsenek Londonban kutyák. Mert nincs egy rothadt, odvas, nyomorult vagy akármilyen fa sem.

Ui: A cikkben szereplő túlzások nem a véletlen művei.

# TOP LISTA



## Kedves Toplistások!

Várjuk leveleiteket, amelyben C64, Amiga, PC, Konzol kategóriákban készítitek el saját toplistáitokat. Minden idők legjobbjait várjuk. Listáitokat havonta összesítjük és az így kapott sorrendet közöljük. Kérjük, hogy akinek több gépe is van, az több listát is készítsen - a nagyobb mintavétel céljából. Cím: 1389 Budapest, Pf.: 132. A borítékra írjátok rá: **TOPLISTA**!




Hosszú szünet után ismét jelentkezik a sárdobáló rovat, ahol ebben a hónapban két sokak által jól ismert játékról lesz szó, először a Frontier: The First Encountersről. Nemrégiben jelentek meg egész oldalas hirdetések a legnagyobb PC-s lapokban, amelyek viccvirall módjára arról tudósítanak, hogy a programozók kinyesték a programból az összes hubát, itt a lefagyásmentes Firts Encounters. Hát erre befizetek! Eddig négy patch-diszket adott ki a Gametek, mindegyikre az volt írva, hogy ez a tuti/nyerő/baba/frankó (azaz improved version/latest version/100% bugfree/ultimate), aztán a játék nem a dokkból kifelé jövet, hanem az első lézerugár kilövellésekor fagyott le. Most meg kiadták újra dobozolva a legállatabb, legfaszányosabb változatot, hátha néhány birka ezt is megveszi. Hát nem égő?!

És ha már itt tartunk, felvetődik egy másik programmal kapcsolatban is egy halom kérdés, csak más aspektusból. Adott egy áldatlan helyzet (a C64 Magyarországon még mindig éINE és viruINA, ha engednék), és adott egy erre gyógyírt kereső és találó produkció: a NEW-COMER. A játék egyedülálló a maga nemében, le a kalappal a fejlesztők előtt, szerintem minden idők legjobb magyar kalandjátéka, de külföldi viszonylatban is az élvonalban tanyázik. Csak a terjesztése került rossz kezekbe. Nem lett jól felmérve a felvevőpiac nagysága, az 1000-1500 dobozolt, kézikönyves példány 2-3 hónap alatt elfogyott, utánnyomás már hónapok óta nem készült. Pedig óriási igény lenne rá, mivel hiányt pótol - ezt olvasói leveleinkből is érzékeljük. Információink szerint a kiadó nem tervez hiánypótlást (az okairól nem kaptunk felvilágosítást). Kár érte.




## KUTATÁS AZ ALLANORON

Miután megérkezünk az Allanorhoz, várjuk meg Data jelentését róla, miszerint kihalt, de nemrégiben háború folyhatott rajta. Szálljunk ki a felszínre. Rögtön, ahogy megérkezünk, vegyük elő a phasert, s olvasszuk ki vele jobbra, a szellőzőrács tömítéseit (max. energiával), s menjünk be a lyukba. Újabb komputereket találunk, amit ismét a rúddal az ismert módon működtessünk. A naplót (System Log) átnézve kiderül, hogy a romulánok már jártak itt. Mindent indítsunk el a komputeren, majd lépjünk ki. A következő teremben a komputerrel elindított chodak robot-karbantartóterembe érkezünk. Data itt be tudja táplálni a tricorderbe a robotok leállítási kódját. Vegyük fel jobbról a fémdarabot, és a kapcsot, majd menjünk vissza az első terembe, s ott állítsuk le az egyébként egy szerkezettel leblokkolt őrrobotot. (Deactivate) Most már kihúzhatjuk belőle az említett szerkezetet, amivel a javítóteremből nyíló következő helyiségben blokkoljuk le az önműködő ajtót. Amikor egy robot megáll az ajtó előtt, deaktiváljuk azt, majd vegyük ki az ajtóból a blokkolót. Menjünk át az így kinyílt ajtón. Az újabb panelen (ismét a rúddal és a programmert használva) helyezzük üzembe a robotok töltőállomását, majd ismét belépve kapcsoljuk ki, s csak a Station Online opciót hagyjuk. Amikor nincs már robot az útban, s már csak egy jelző világít az állomáson, lőjük szét a gépezetet. Hamarosan idegen lények jelennek meg, akiket kövessünk.

Beszéljünk a főnökükkel, Brodnack admirálissal. Kiderül, hogy chodakokkal van dolgunk, ám ők nem a lázadók közül valók, így elfognak minket, és elveszik a rúdunkat. Egy nagy terembe visznek minket, ám közben az egyiket véletlenül megöli a saját biztonsági rendszerük. A teremben a kompu teren megmutatják nekünk a lázadók üzenetét, hogyan küldték el annak idején a jövőbe, azaz a mába az egész világegyetemre veszélyes Unity Device-t. Miután a chodakok távoznak, átnézhetjük a műszaki hiba miatt bekapcsolva maradt komputert, ám a Unity Device koordinátáit törölték. Olvassunk el azonban minden egyebet, amit találunk rajta.

Menjünk a chodakok után, majd miután távoznak a bolygóról, vizsgáljuk meg a halott társukat. Még nem halott, tehát Data-val gyógyítsuk az elsősegély csomaggal (med.kit), majd a Data által készített stimulánssal. A felélesztett chodak elmondja a biztonsági kódot. Lépjünk a panelhoz, s a kapcsot szúrjuk be a beragadt biztonsági rúd melletti lyukba. Helyezzük vissza a rudat, s miután bemondtuk a kódot, kapcsoljuk ki mindenhol a biztonsági berendezéseket. Most már elmehetünk balra, ahol tovább haladva visszaérünk a teleporthoz. A teleport panelén függőlegesen a második, vízszintesen pedig a harmadik gombot állítsuk be, majd üssük le a jobboldali időzítőt, s mi is siessünk a teleport alá. Menjünk vissza oda, ahol a bolygóra érkeztünk, ott a hátsó hajózási naplót megvizsgálva hőseink újabb információkat találnak. Ezután térjünk vissza az Enterprise-ra.


La Forge a Mertens bázison kiélheti a szaktudását.

# 2. RÉSZ STAR TREK: A FINAL UNITY


A Chodakok, mikor megtudják mi járatban vagyunk, foglyul ejtik hőseinket.


Igazán jóképű fickó ez az Aramut.

## NYOMOZÁS A UNITY DEVICE UTÁN

Fenn a hajón Picard teljes analízist kér Data-tól a lent talált adatokról. Közben Worf tájékoztat minket, hogy a chodak hajó is ugyanabba az irányba távozott, amerre a romulán invázió tart. Hamarosan egy újabb romulán Viharmadár is megjelenik a radarunkon, úgyhogy inkább távozzunk. (You're right...) Miközben visszatérünk a szövetséges űrbe, Data a Horst III-n talált térkép, a kapott kristály és az Allanoron átvizsgált chodak hajózási napló alapján megpróbálja a Unity Device feltűnési helyét kiszámítani, de ez csak nagy hibaszázalékkal sikerül, mivel nem ismerjük a chodak időszámítást. Ha azonban a Horst III-n átvizsgáltuk a csillagvizsgálót, Data felfedezi, hogy az időszámítást egy pulzár keringéséhez igazították. Sajnos a Z'Tarnis Nebula mára teljesen elfedte a keresett pulzárt, tehát személyesen kell megközelítenünk. Picard kiadja a parancsot: irány a Gombara Pulzár.

A pulzár koordinátáihoz közelítve újabb kellemetlenség adódik: a térségben csak egy fekete lyukat találunk. A szenzoraink számítása szerint a lyuk kb. 30 éve nyelhette el a Pulzárt. Úgy tűnik tehát, hogy elkéstünk, ám egy a fénysebességnél gyorsabban közlekedő hajóval, ha úgy vesszük, egy időgépet birtoklunk. A teendő tehát: 30 fényévnyiről vizsgálni meg a helyszínt. Most már csak egy planétát kell keresnünk ilyen távolságra. Megkönnyítve olvasóink dolgát a koordináták: 7-4-6 sect. 12-18-14 (Singelea Alpha). Innen már meg tudjuk végre állapítani a pulzár pályáját, s Data kiszámítja nagyjából a Unity Device helyét. Irányítsuk akkor a hajót a 3-1-3 sector 9-14-16-os koordinátáira.

A gépezethez megérkezve kiderül, egy hatalmas, meghatározhatatlan anyagú valamivel van dolgunk, ami tulajdonképp alig létezik a mi idő-tér kontinuumunkban, ezért sugárzással nem lehet csapatunkat letranszportálni. A chodak és a romulán flottának csak roncsait észleljük, úgy tűnik megsemmisítették egymást. Néhány másodpercen belül régi ismerősünkkel, Pentara kapitánnyal futunk össze, aki tokolhassa. Ezután szálljunk be a háromszemélyes kompba, s máris a próbák helyszínére kerülünk.

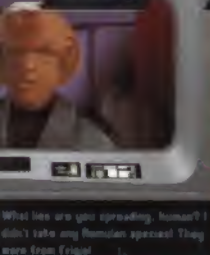
Három ajtót láthatunk. Amikor Brodnack elmegy megvizsgálni a legtávolibbat, Pentara lép hozzánk, s szövetkezni akar velünk az admirális ellen. Egyezzünk bele (Agreed...), majd menjünk be az első ajtón. Ismét fura dolog történik: Picard a jövőből figyelmezteti magát, s átnyújt magának egy tárgyat. Vizsgáljuk meg a második próba kellékeit: az asztalról vegyük le a két félkör alakú tárgyat, s illesszük őket össze. Most menjünk az utat elzáró energiamező generátorához, s vizsgáljuk meg minden egyes részét, mire Picard arra


A Chodak építészet egy kissé monumentális.

Pentarának adja a Unity Device-t. Pentara ilyenkor persze kapzsisága csapdájába esik, ám szánjuk meg őt is, s a panel segítségével szabadítsuk ki. A kinyílt ajtón sétáljunk tovább, s menjünk fel a toronyba.

Elérkeztünk hát a Unity Device "lelkébe".

# THE NEXT GENERATION TREK



viszont közli, hogy a flottákat, amint tüzelni kezdtek a Unity Device pusztította el. Hamarosan Brodnack admirális hajója is megjelenik támadó szándékkal, ám ne hagyjuk átverni magunkat, térjünk ki az útjából. (Evasive...) Természetesen ő sem tüzel. Viszont hamarosan fogunk a hajójukról egy jelet, mellyel megnyitják a Unity Device felszínét, majd egy kisebb hajót küldenek a felszínre. A garidi hajó szintén leküld egy űrkabint, tehát mi is követjük a példájukat.

A különös felszínen jobbra mindjárt találunk egy hatalmas transzportert, amire lépjünk rá a csapat minden tagjával. Nagy meglepetésünkre csak Picard érkezik célba, ő is fegyvertelenül. Továbbhaladva valami furcsa lény közli, hogy kiválasztottak vagyunk, majd Brodnackkel és Pentaraval futunk össze. Brodnack elmondja, hogy a tesztet a gépet a jövőbe küldő lázadók találták ki, hogy csakis az arra érdemes bir- a megállapításra jut, hogy a hármunk félkörei segítségével ki tudná kapcsolni a gépet. Brodnack azonban ragaszkodik a második teszthez, tehát miután elmondta az "ki-kit ráz meg" játék szabályait, emlékeztessük Pentarát az egyezségünkre (Pentara...), majd lépjünk az asztalhoz, és csak Brodnack felé rakjuk vissza a félkörünket. A gomb lenyomásával indítsuk el a játékot. A következő két körben ismét nyomjuk le a gombot, de ezután kegyelmezzünk meg Brodnacknek. (Even...; No...) Most már Brodnack is hajlandó együttműködni, tehát az összes félkört megkapjuk. Illesszük össze a három korongot, s helyezzük be őket a generátoron a hézagba. A művelet sikerül, menjünk hát tovább.

Egy szakadékhoz érkezünk, amin a jövőből kapott tárggyal keljünk át, majd vigyük át a többieket is. Vegyük fel az itt található szimbólumot, amit vigyünk ki a közben kinyílt ajtón, majd kint nyissuk ki vele a harmadik ajtót. Az újabb hatalmas teremben kapcsoljuk be a panelt a kis kamra mellett. A kamrában a kreatúra kérdéseket tesz fel, s a válaszok alapján vagy alkalmasnak tart mindhármunkat, vagy előfordulhat, hogy

A Unity Device rögtön egy fontos döntés elé állít minket: a gép szerint egy Borg invázió 1,2 éven belül mind a Föderációt, mind a garidi és a chodak kultúrát megsemmisíti. A megjelenő panelen választhatunk: az egész Borg fajt, vagy csak a Borg flottát pusztítsuk el a géppel. Mi azonban választás nélkül kapcsoljuk ki a gépet. (Deactivate panel; Yes)

Ezzel helyesen nem használtuk politikai célokra a gépet, s a gép őrei megmutatják valódi arcukat. Elmondják, hogy szükségük van egyikünkre, mivel ebből az idősíkból még nincs tagjuk, enélkül pedig szétszakadhat az idő-tér kontinuum. Brodnack elvállalja a küldetést, s csatlakozik a géphez, aminek, mint kiderül a pusztítással ellentétben pontosan az építés, a lét, az idő-tér kontinuum megóvása a célja.

Miután Brodnack egyesül a géppel, az Enterprise jelentkezik, s Riker közli, hogy a többiek már a hajón vannak. A gép a következő pillanatban távozik a jelenből, ám Picardnak megadja a lehetőséget, hogy visszajusson az Enterprise-ra. Picard még elelmélkedik, mi lesz ha egyszer a Föderáció is hasonló gépet tud majd alkotni, majd az Enterprise tovább folytatja útját...

# simo

# the sorcer




Lassan két éve, hogy a fergeteges előzményről valami leírásfélét kanyarítottam, s azóta nem érkezett hír Simon felől. Aki még nem felejtette el, vagy kifejezetten érdeklődik Simon hogyléte felől, most választ kaphat kérdéseire. Természetesen már megint sikerült elteleportálódnia egy másik dimenzióba (csak néhány mérfölddel arrébb az előző rész színhelyétől), ezúttal egy gyanús szekrény segítségével, amit egy régi ismerős küldött érte... Emlékeztek még a főgonoszra, Sordidre? Nos, ismét ő áll a dolgok hátterében: de hogy miképpen lép színre, az már az intróból derül ki...

## EGY-KÉT SZÓ A KÜLCSÍNRŐL

A grafika minősége azonos az első részével, csak Simon cserélte le régi ruháját pirosra. A zene gyengébbnek tűnik, a hanghatásokról pedig nem tudok mit szólni, mivel a lemezes verzióban nincsenek hangok - természetesen van CD-s verzió is, abban mindenki mindenhol beszél. Az irányítást teljesen átpofozták a Lucas stílusról - sajnos. Ikonok jelentek meg, ráadásul a jelentésük első ránézésre nem egyértelmű. A levelezőlap megmaradt az állásmentés/töltés/kilépés lebonyolításához. Gyorslista az ikonokról: mozgatni: Simon és két



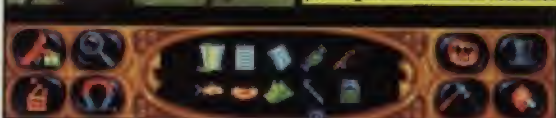
nyíl. Nyitni/zárni: nyíló doboz. Megvizsgálni: nagyító. Felvenni valamit: mágnesre tapadó szög. Beszélni: száj. Használni: szöget verő kalapács. Adni: ajándékcsomag. F5-tel léptethetjük tovább a közjátékokat, F10-zel pedig megnézhetjük, milyen használható, felvehető dolgok vannak a képernyőn. Ja, Simon kutyája eltűnt. Pedig aranyos volt!

## SOK SZÓ A BELBECSRŐL (AVAGY A VÉGIGJÁTSZÁS)

Hogy mi is volt az a műhiba, amitől Simon ismét idegen dimenzióba került? Nos az ok egy bizonyos Runt nevű, alapjában gonosz és kíváncsi - főleg a tekete mágiára kíváncsi - gyerkőc. Közvetve ő alakítja Simon sorsát, közvetlenül pedig Sordid, akit Runtnak sikerül egy ballépés során megidéznie - s azóta ő Sordid jobb keze. Sordid kénytelen egy robot testében élni, de Runt kitűnő tanítványnak bizonyul ördögi tervéhez. Sikerül is egy teleportszekrényt Simon hálószobájába varázsolnia, amibe Simon természetesen belép, s egy villanás után idegen helyen találja magát. Nem igazán tetszik neki a dolog, de Sordidnéknak sem, mert Sordid erődje helyett egy városka varázsboltja elé csöppen - egyenesen Calypso boltja elé. Hogy mi lett volna Sordid terve Simonnal? Egyszerű: egy agyafúrt gépezet segítségével Simon fiatal testbe költözni, Simon lelkét pedig a robotszörnybe zárni... Szép kilátások. Calypso természetesen segít rajtunk. Megtudjuk tőle, hogy a visszaúthoz egy mucusade nevű szerkezetet kell megszereznünk, ami biztosítja az energiát a szekrényhez egy újabb teleportálás erejéig. Ezt a valamit pedig a kastély kincstárában őrzik...



A bocsok tanyája - kicsit lerobbant állapotban gonoszkodásunknak köszönhetően.





A kisállatkereskedés, meglehetősen fura példányaival. A tulaj haja épp most mászik el valahová...



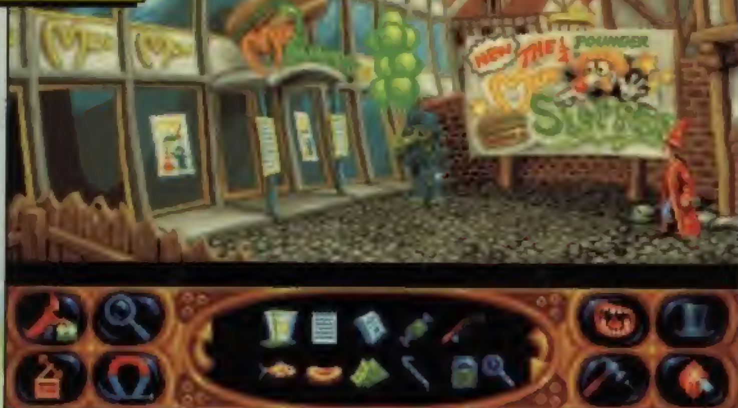
## CALYPSO, A RÉGI ISMERŐS

Menjünk is vissza Calypso boltjába, s emeljük el a baseball ütőt és a zöld festéket. Először vegyük célba a kastélyt, beszélgessünk el a katonákkal. Párbeszédes részhez lesz még szerencsénk, de ezeket elrontani nem lehet, előbb-utóbb mindenki sikeresen eltalálja a helyes dialógusokat, és ha ért angolul, még el is szórakozhat némelyiken. Ami hasznosat megtudhatunk a katonáktól az az, hogy 78 aranyért engednek be, s emellett elmondják a helyi átváltási rendszert. Friss információinkkal keressük meg a kereskedők utcáján a kovácsot, s orvosoljuk problémáját - állandóan bajban van az átváltásokkal. 15 dollár egy arany, 16 groats 1 dollár, 3 arany egy crest. Ajándékunk egy fesztióvas. Térjünk be a helyi Bolondságok Boltjába, vegyük fel a viccgyűjteményt, vessünk egy pillantást a bűzbombás táblára, majd csevegjünk el a tulajjal - rossz vége lesz. Hülye vicce után menjünk el a 3 bocs házához, s vegyük ki a postaládából a levelet, majd keressük fel a Hitelirodát. Az utcán ülő bohócnak adjuk oda a viccgyűjteményt (ajándékunk egy lufi), majd nyissuk fel a csatornarácsot a feszítővassal, s nézzünk le. Lent irdatlan pók ijeszt ránk, s Simon ki is menekül. Nézzünk be a Hitelirodába, beszélgessünk el a titkárnővel, válasszunk egy hitelkonstrukciót (mindegy melyiket), majd sétáljunk át a főnökhöz, aki természetesen nem találja a megfelelő űrlapot. Amíg keresi, tegyük be a 3 bocsnak szóló levelet az irattartójába, ahonnan felküldi azt a főnök a tetőre izomembereinek, akik a címzett házára küldenek egy jókora kavicsot... Úgye világos, hogy az ominózus irattartó a nem törlesztők listáját tartalmazza - szegény bocsok. Keressük is fel a pórul járt házat, s bent vegyük fel a gumikesztyűt, majd zárjuk el a csapot... Pont ebben a pillanatban érkezik haza a család. Simon jobb híján a kéménybe menekül - természetesen nem ússzuk meg a vacsorafőzést... A kútnál kötünk ki, ahol néhány kivénhedt asszony mos. Ha

# on

# er 2

már erre járunk, dobjuk be a zöld festéket a kútba, s lépjünk tovább a várostérre, ahol néhány táncos bénázik. Egyikőjük eltöri a botját, mire mi segítsük ki a baseball ütővel. Nemsokára kiszáll az ütő a kezéből, s egyenest a harmonikásikra esik... Így a táncosok zene nélkül maradtak, s ezt ki is plakátozzák a kereskedők utcájában. Vegyük magunkhoz a plakátot, sétáljunk a kikötőbe. Keressük meg a végében Um Bongót, aki elvesztette a táncosait - ő egyébként esőtáncot jár, s ezt be is mutatja nekünk. Adjuk át a plakátot neki, mire elhúzza a csikot. Most keressük meg Goldilockot, a helyi kis gonosztevőt a kikötőben, s beszélgessünk el vele, mire megtudjuk, mielőbb szeretné elhagyni ezt a helyet, csak nem tud belebújni a szállításra váró ládába. Segítsünk rajta a feszítővassal (pontosabban a ládát nyissuk ki), mire ő belebújik, s nekünk adja a parókáját és egy gumicsónakot. Keressük fel ismét a bocsok házát, s a papamedvének adjuk oda a parókát, mire rádöbben, hogy a Wanted posztere hibás arcot mutat - ugyanis ő a helyi rendőrfőnök, Goldilock fő ellensége. Jutalmul kapunk egy adag müzlit a mamamedvétől. Menjünk el a Tattooshoz, aki jelenleg ebédel, s lépünk fel a létrán a bolondokhoz. Próbáljunk beszélni a bal oldali bolondhoz, mire a halember egy papírt és ceruzát ad nekünk - ugyanis az illető süket. Kérdezzük ki, hogyan csatlakozhatnánk hozzá, mire elmondja, hogy egy tál müzlit kell viselnünk. Csapjuk a fejünkbe a tál müzlit, majd ismét szólítsuk meg, mire megkapjuk a nekünk járó csomagot. Miután elhagytuk a bolondokat, nyissuk ki a csomagot: egy ék, egy gumikötél és 100 dollár! Menjünk el Muc Swamplinghoz. Az étterem mögött egy remek horgászbotra lelünk a kukában, az étterem előtt pedig régi ismerősünket véljük felfedezni a zöld mocsári állatkában, aki lufikat és ajándékmenü-jegyeket osztogat. Sajnos tévedünk, nem a magányos mocsárlakóra találtunk a Simon 1-ből, hanem egy kosztümös ürgére. Fogadjuk el a lufit és a bilétát, majd térjünk be.




A helyi MacSwampling's. A kaja színvonala legalább olyan mint nálunk a McDonald's-okban.

Vegyünk egy gyerekmenüt a jeggyel - még 8 dolcsira szükség lesz, s bontsuk ki: egy játékállat, egy rágógumi, egy mocsárlé és egy kukac rejlik benne. Irány a kereskedők utcája, s azon belül az állatkereskedő. A rövid csevely alatt próbáljuk meg felvenni az elektromos teknőst, ami jól megráz. Húzzuk fel a kesztyűt, s tegyük be a teknőst a szerkezet jobb oldalán lévő ládába. Húzzuk a kart a "-" jelhez, majd indítsuk be a szerkentyűt. Az eredmény: egy mezei teknős és egy elektromos angolna. A teknőst vegyük ki, s tegyük a helyre a polcon lévő világító férgeket. Kapcsoljuk át a gépet "+" állásba, majd indítsuk be. Az eredmény egy erősfényű kukacféle - amit ajándékba kapunk a tulajtól. Nézzünk be a bolondságok boltjába, s érdeklődjünk, tud e mocsári lény jelmezt csinálni nekünk (ha nem lenne ilyen dialógus, próbáljunk meg bemenni a Muc Swamplingbe a pult mögé), mire megtudjuk, hogy igen, ha hozunk neki zöld kelmét. A kereskedők utcája végén van is egy kelmés, fogadjuk el az ajánlatát, mire egy fehér kelme lesz a jutalmunk (a kis feladat, amit teljesítenünk kell, azt hiszem mindenkinek ismerős lesz az Alladinból...). Hogy hol tudnánk zöldre festeni? Hát ahol a vizet is befestettük - a kútnál. Tegyük a kosár tetejére, mire kimossák nekünk, s szép zölden vihetjük a bolondságok boltjába. Próbáljuk is ki jelmezünket, vegyük fel az étteremben, s sétáljunk fel régi barátunk irodájába, aki nagyon megörül nekünk. Egy új receptet akar kipróbálni, amihez igazi mocsári iszapra lenne szüksége - természetesen a gyűjtőakció ránk hárul, s ehhez egy vedret is kapunk. Keressük meg táncos barátainkat, adjuk oda a leeresztett lufit Bongónak, aki ezzel megjavítja kiszakadt dobját. Hatalmas esőtáncot járnak, aminek eredménye, a hatalmas zápor a gonosz pókot kimossa a csatornából. Menjünk le a csatornába, s akasszuk fel a világítóférges lámpánkat, majd menjünk a bal oldali kijárathoz, ami a mocsárhoz visz. Menjünk a híd tetejére, kössük a hídra a gumikötelet, s ugorjunk le egy kis iszapért a vederrel a kezünkben. Húzzunk el balra, s fogjunk ki egy halat a bottal. Keressük fel ismét régi barátunkat, adjuk át neki az iszapot. Cserébe kapunk egy kis kóstolót legújabb főzetéből, ami remekül beválik bűzbombának - csak vigyük el a Bolondságok boltjába, s adjuk a bohócnak. Menjünk a varázsverseny színhelyére, mert fővarázslót keresnek az udvarba. Jelentkezzünk, majd menjünk be a sátorba, s likvidáljuk a többi résztvevőt a bűzbombával. Egy valaki mégis bennmarad - a süket varázsló. Célozzuk meg a nagyothalló készülékét némi mocsáritallal. Vegyük magunkhoz az itt hagyott varázskönyvet, majd a hívásnál menjünk be a belső terembe - a másik varázsló komplett süket lett, oda se bagózik. Így - mint egyetlen résztvevő - mi leszünk a király varázslója néhány gyanús varázslat bemutatása után. Természetesen megkapjuk az ezzel járó ID-kártyát is. Vegyük célba a kastélyt, fizessük ki az őröket, majd mutassuk be a kártyát a kapuőrnek. Bent egy idétlen kis herceg ront ránk, akinek a vágya egy igazi kard. Menjünk be a trónterembe, mire a királytól megkapjuk első feladatunkat: csitítsuk le a síró gyereket. A trónteremben csaljuk magunkhoz a fókát a hallal, s lopjuk el szegény állatot (hogy miként fér be Simon sipkájába...). Keressük meg a gyereket, támasszuk ki ringó bölcsőjét az ékkel, majd szedjük ki a ringató szerkezetből a fogaskereket. Menjünk el az étterembe álruhában, irány a konyha, javítsuk meg a fogaskerékkel az órát. Végre előremozdul a mutató, s a tetováló visszamegy dolgozni. Keressük fel, de az árai igen borsosak számunkra. Egy szórólapot azért kapjunk fel, s vigyük el az étteremben üldögélő anorákos embernek. A figura elugrik egy tetkóért, kövessük a példáját: hatalmas mázlink van, épp az ezredikek



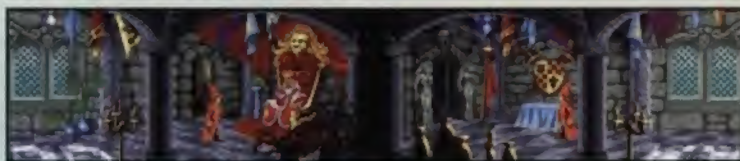
Minha jártam már volna erre egy résszel ezelőtt... Azóta kicsit lerobbant a mocsári infrastruktúra.



Itt látható miből is dolgozik a "konyha". Ízletes falatok.

lettünk, s egy ingyen tetkót csinálnak nekünk. Válasszuk a gyémántot kardokkal, majd menjünk a mocsárhoz. Sétáljunk balra, ahol megjelenik a tó hölgye, aki miután megmutattuk neki a király fókáját, itthagyja búvárruháját. Vegyük fel, s az oxigénpalackkal töltsük fel a gumicsónakunkat, amivel átkelhetünk a szigetre. Ott egy remek kardra tehetünk szert - csak a kőből kell kihúznunk, de a királyi címert formázó tetkónak köszönhetően gyerekjáték lesz. Irány ismét a kastély, adjuk oda a kertben játszadozó kis hercegnek a kardot, aki cserébe nekünk adja fúvócsövét egy szem borsóval. Keressük meg a királykisasszony szobáját, dugjuk a matraca alá a borsót, mire felébred. Kérjük a segítségét a bébi elaltatásában, mire egy nyalókát vág hozzánk. A bébinek nem kell a nyalóka, kidobja az ablakon - vegyük fel a kertben és keressük fel régi barátunkat, a mocsári embert a Muc Swamplingban. Most két gyermeke is a szobában van, s az egyik görcsösen fogja cumisüvegét - amit cseréljünk el a nyalókára. Új szerzeményünk megfelel a gyereknek, s elhallgat. Végre felmehetünk a király trónterméből nyíló folyosón a toronyba, ahol a pentagramba belépve az első részből jól ismert démonok fogadnak - úgy látszik mégse sikerült visszaküldeni őket a pokolba. Miután egyszer visszalöktek a lépcsőn, menjünk fel ismét, s tegyük a mocsárrágógumit a pentagramra. Miután megjelentek, természetesen beleragadnak a csemegébe, s úgy összegubancolódnak, hogy egy lépést se bírnak tenni. Eljött a mi időnk! Menjünk a kereskedők utcájába és kössük a lufinkat a kerítésre. Lejmoljunk még egyet a jelmezes Muc Swampling reklámembertől, kössük ezt is ide, s tegyük meg ugyanezt egy harmadikkal... A harmadik rákötésekor Simon a levegőbe emelkedik, s meg sem áll a toronyablakig. A démonok még mindig a ragacsban, úgyhogy nyugodtan másszunk le a kincseskamrába, s vegyük magunkhoz a mucusade-et. Távozzunk az ablakon át, majd irány Calypso. Vagy mégse?... Egy gyanús sikátorban sötét alakok gyülekeznek Simon köré. Elkezdik motozni, aztán már csak azt veszi észre, hogy pogácsa méretűre zsugorodik egy izomagy kezében...


Már megint egy Excalibur-feldolgozás...



## SIMON A KALÓZOK HAJÓJÁN

Miután végighallgattuk a kapitány hőzöngéseit próbáljuk meg kiszabadítani lábunkat a bilincsből egy varázslattal (a varázskönyv segítségével). Sikeres akciónk után vegyük le a koponyáról a szemfedőt, majd menjünk ki a kajütből. Útközben összeakadunk a kapitánnyal, ezúttal kinevez kabinosfiúnak. A kapitány szobájában vegyük fel a döglött papagájt, olvassunk bele a noteszébe, melyben egy képeslapot találunk Kalimari szigetről. A hajó fedélzetén adjuk oda a szemfedőt a szemüveges - egyébként fél szemére vak - kalóznak cserébe a szemüvegéért. Menjük fel a kormányoshoz, cseréljük ki a papagáját a döglöttre (a papagáj mutatja a helyes útirányt), majd a mocsári rágóval rögzítsük. Simon ledől az árbóc mellé, s mély álomba zuhan, amely alatt egy közjátékból megtudhatjuk mi történt Calypsonál: Sordid démonjai fenekestül felforgatják a boltját - természetesen minket keresnek - s elrabolják Alix unokáját. Miután Simon felkel, konstatálja, hogy még mindig a tengeren van. Irány ismét a kormányos, fordítsuk meg a papagájt, majd másszunk fel a kosárba, tegyük a teleszkóp elé a levelezőlapot. Másszunk vissza a kajütbe, s a kéményfiútól kérjük el a hegesztőt. A fedélzeten lökjük a vízbe az ácsot, vegyük magunkhoz a kalapácsát, a deszkát és némi szöget. Menjünk be Hammock kabinjába, vegyük fel a kést, majd vágjuk le Hammock függőágyát - mire ő alszik tovább a földön. Vegyük le a gyufásdobozt a polcról, majd menjünk ki a fedélzetre. Próbáljuk meg a leláncolt lejáró lakatját lehegeszteni, mire megjelenik a kapitány és figyelmeztet, próbáljuk meg ismét. Miután bement Hammock kabinjába, deszkázzuk rá az ajtót, majd hegesszük le a lakatot, menjünk le a kincseskamrába és vegyük magunkhoz a mucusade-et. Simon ismét ledől pihenni, s arra ébred, hogy támad egy másik kalózhajó. A csata vége az lesz, hogy egy elhagyatott szigeten landolunk, természetesen tárgyak nélkül.

## AZ ELHAGYATOTT SZIGET FURA LAKÓI

Először is vegyük fel az ásófejet, majd egy kellemetlen közjátéknak leszünk tanúi: a parti guberáló begyűjti a partra sodródott mucusade-et. Vegyük fel a törülközőt és irány a dzsungel. Egy randa gyerek szeretné megszerezni a kukára kötött lufit - adjuk oda neki, mire ő egy kagylót ad cserébe. Vegyük fel az ásónyelet és tegyük az ásóba. Irány ismét a part, ahol sort kerítünk első gonosztettünkre: ássunk egy gödröt a homokba, terítsük rá a törülközőt, majd helyezzük rá a kagylót, s szóljunk a parti guberálónak, aki főleg kagylókra vadászik. El is megy felvenni... Kis szekeréről vegyük magunkhoz a mucusade-et, majd irány ismét a dzsungel. Vegyük fel a kutyát (ejnye, ez Monkey 2 koppintás!), lépjünk be a kávézóba és rendeljünk egy adag anti-kávét. A kiadós alvás után rendeljünk még egyet, majd bolyongjunk a


Nem tudom miért, de nekem végig az volt az érzésem, hogy túl sok motívumot vettek át a Monkey-sorozatból.



A helyi anti-kávézó és a randa kutya, akit könnyedén sapkára vágunk.





*Kifejezetten bizalomgerjesztő a kalózok hajója - hát még a kapitány.*

megkapjuk a díjat: egy tapétakatalógust. A kutyust se hagyjuk itt. Irány a goblintanya, s onnan a Sordid tornyához vezető bejárat. Bent mutassuk meg a kis démonoknak a tapétakatalógust, hadd higyjék, hogy fontos ügyben járunk erre - így legalább beengednek. Bent vegyük fel a szőnyeget, menjünk a goblin hajtotta generátorhoz (ami a pokol fényeihez biztosítja az áramot), kapcsoljuk le a főkapcsolót. A sötétben töröljük fel a szőnyeggel a goblin verítékét, majd csavarjuk a tartalmát a spray-be. Vegyük fel a kutyát (!), mire Simon egy kutyapapucsot varázsol belőle. Bújjunk a papucsba, fújjuk be magunkat goblinszagúra, s menjünk át a szörny előtt a teremben. Most már nincs sok hátra: Sordid robotteste mellől vegyük fel a csavarhúzót (a lelke végleg távozott belőle), szedjük le a kezét, tegyük a kézleolvasóra és a rekeszből előbukkanó időbotot vegyük fel. Ekkor kap észbe Runt, aki eddig gyerekes varázslataival szórakoztatta magát, s elkezd kergetni. Ekkor találkozunk önmagunkkal és... És ez már a szép hosszú end-sequence! És hogy mi is a vége? Bármily meglepő, de Simon ittmarad - ráadásul meglehetősen rossz "bőrben". S hogy ki ment haza a szekrénnyel...?

dzsungelben. Keressük meg a sípot, majd menjünk a generátorhoz és tegyük rá a kutyát. A generátor egy remek kínzószerkezetet működtet, ami egy kőre kifeszített ipsét kínoz. Hogy működjön a szerkezet először kapcsoljuk be, majd sípoljunk a kutyának. Egyetlen értelmes cselekedet, hogy megkeressük a limbó-versenyt, benevezünk, majd sípolunk egyet - mindenki az ordításokra figyel, s velünk a kutya se törődik. Mivel szemtanú nincs, nyugodtan hazudhatjuk, hogy átmentünk a léc alatt, s a naiv bíráktól meg is kapjuk a három aranyat. Keressük meg a dealert és vegyünk tőle néhány kávétablettát. Menjünk a barlangba és hívjuk ki a palackból a szellemet, aki teljesíti egy kívánságunkat. Kívánkozzunk Calypso boltjába - a művelet majdnem sikerül, csak éppen egy meteoritra érkezünk egy vérszomjas marslakó társaságában. Másodszorra a tenger fenekére egy cápával - minderről az az üveg whisky tehet, amit a szellem ivott meg tegnap. Nyomjuk be a kávétablettákat az anti-kávéba és adjuk a szellemnek. Így már nagyobb sikerrel teleportál el bennünket...

## A POKOL VÖLGYÉBEN

Calypsonál nem töltünk sok időt: amíg nem hozzuk vissza Alix leányát, addig nem bocsátja rendelkezésünkre a teleportszekrényt... Calypso elővezeti Alix kedvenc házi oroszlánját, aki elvisz a hátán a pokol völgyébe. Épp a goblintanya közepén landolunk, s percek múlva Alix mellett találjuk magunkat a börtönben. Próbáljuk kinyitni az ajtót, mire Alix nekünk adja hajcsatját, amivel kijutunk. A folyosón találkozunk önmagunkkal (!) s kapunk magunktól egy időbotot, aminek köszönhetően a goblintanya előtt találjuk magunkat. Menjünk el a sötét erdőbe, ahol találkozunk egy rettenetesen éhes gyerekkel. Szintén az erdőben találkozunk régi ismerőseinkkel, a szuvakkal. Az erdő szélén találjuk a három boszorkány tanyáját, akik közül egyik vak, a másik néma, a harmadik pedig süket. A macskájukkal még találkozunk néhányszor, de elkapni csak a kis kunyhóban tudjuk: menjünk oda és csukjuk be az ajtót. Induljunk el a macsek felé, mire ő az ajtónak ront... S máris az inventorynkban találja magát. Vegyünk magunkhoz néhány szódásüveget és a zsebkendőt, majd keressük meg a húsevő növények tanyáját. Vegyük fel a spray-t és a kézikönyvet, majd igyuk meg a szívószállal (a szódával együtt vettük fel) az egyik szódát, majd mutassuk meg a növénynek a cicát, mire az elkezd nyáladzani. A növény nyálát gyűjtsük be az immár üres üvegbe, majd menjünk a goblintanyához. Öntsük iménti szerzeményünket az őrök poharába, majd ébresszük fel őket. Vegyük el a kürtjüket, s menjünk be a táborba. Beszélgessünk el a bezárt Elffel, aki megkér, hogy szerezzünk neki egy kis parfümöt az üvegcséjébe. Töltsük bele egyik szódánkat, majd menjünk be a sátorba és vegyünk magunkhoz némi instant kaját és paprikát. Szórjuk az Elfre a paprikát, mire elkezd tüsszögni, s adjuk oda neki a zsebkendőt. Most már nem fogja érezni, hogy víz van az üvegcséjében, s cserébe a "parfümért" ad egy fadarabot. A goblinok táborában öntsünk egy üveg szódát a tűzre, s amíg könnyeznek a füsttől, vegyünk el az aranyukból. Miután eltűnik a füst összeverekednek az arany miatt, s mi elemelhetjük a súlyozott kockáikat. Szerelkezzünk fel még szódával a kunyhóban, majd irány az erdő, ahol a kölyöknek adjuk a kaját és a szódát. A gyerek felpuffad, s elejti a nagyítóját. Vegyük magunkhoz, majd adjuk oda a szuvaknak a fát, akik egy protkót készítenek belőle. Irány a három boszi barlangja, segítsük ki őket a kürttel (a süketnek), a protkóval (a némának) és a nagyítóval (vaknak). Így már el tudják készíteni a főzetüket, s mi is kapunk belőle egy adaggal, ha van üres szódásüvegünk. Vigyünk egy adag főzetet a kunyhóba a szerepjátékosoknak, akik közül az egyik kutyává változik a főzettől - sebaj, mi majd beállunk a helyére a súlyozott kockákkal. Így persze végig nyerünk, s



*Azt hiszem Sordid jelleméhez kifejezetten illik ez a stílus. Na nyomás be!*

576 KByte ÉRTÉKELŐ
**SIMON 2** — KIADJA: ADVENTURE SOFT

| | |
|---|---|
| grafika | 9/11 |
| hang/zene | 9/11 |
| kezelhetőség | 11/11 |
| kihívás | 5/11 |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **79%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 2MB HD: 21MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



**Meg-
született a
Mortal Kombat/
Jurassic Park
képzeletbeli
utódja.
Rémes
párosítás!**

# PRIMAL

Alig egy éve - még épp hogy lecsillapodott a Spielberg keltette dinó-mánia - amikor beléptem az egyik játékterembe, fura ordításokra és üvöltésekre figyeltem fel. A hangok egy csoportosulás középéről szűrődtek ki, amibe miután befurakodtam, a Primal Rage csillogó-villogó automatáját pillantottam meg. A képernyőn hatalmas méretű, csodálatosan animált őslények ugrándoztak, aprították egymást, a halálhörgéseik pedig szinte az egész termet betöltötték. Igaz azóta - mert mint tudjuk, minden csoda csak három napig tart - már ez a gép is a feledés homályába merült, ám a konzol tulajdonosok csak a napokban vehették kézbe a játék otthoni változatát.

**SUPER NINTENDO**
**ENTERTAINMENT SYSTEM**

## NÉZZÜNK A KULISSZÁK MÖGÉ!

Bár a játék a maga idejében is párját ritkította, mégsem számított unikumnak, hiszen már akkor is létezett pl. a Mortal Kombat. Hogy a játék mégis egyedülálló a maga nemében, azt valójában csak a bennfentesek ismerték fel. A különlegessége pedig abban áll, hogy a játék karakterei nem a megszokott digitalizált emberi mozgásokkal készültek, de még csak nem is a Killer Instinctben megismert komputeres tervezéssel, hanem egy ún. stop-motion animációs technikával, ami annyit jelent, hogy a mozgásokat valódi bábuk segítségével képkockáról képkockára vették fel. A Hollywoodból kölcsönvett szakemberek egy-egy mozdulathoz csaknem 100 fázist rögzítettek - mindegyik egy apró láb-, kéz-, fej-, farokmozdulattal tér el egymástól - s ezek közül válogatták ki a tökéletesen sima mozgáshoz szükséges számú képkockát. Minden szereplőhöz kb. 70 ilyen mozdulatsort kellett létrehozni, összesen több mint 400-at: úgy mint készenléti mozgást, ütést, meghalást, győzelmet, s persze a különböző kapott ütésekre is minden szereplőnek másképp kell reagálnia, tehát el lehet képzelni milyen hatalmas munka fekszik egy ilyen játékban. Pedig eddig még csak az animációról ejtettem szót.

A bábuk szintén kifejezetten a játékhoz kifejlesztett egyedi alkotások. A hagyományos - bábfilmekhez használt - bábuk gömbcsuklói ugyanis nem voltak elég hajlékonyak a tökéletesen élethű mozgásokhoz, ezért külön ehhez a játékhoz kifejlesztett csuklókkal készítették el a bábuk vázait. Magukat az őslényeket először agyagból mintázták meg, majd ezek alapján gipszmintákat készítettek. A mintákba behelyezték a kész vázakat, majd kiöntötték [illegible]cellel, s az egészet egy speciális kemencében kisütötték. Az eredmény: tökéletesen mozgékony 3D-s bábuk. Ezek után már csak a szőrzetek illetve a fogazatok felhelyezése és a festés maradt, amire szintén nagy gondot fordítottak, hogy például Blizzard a hűvös fehér-kék színeivel Yetis külsőt kapjon, vagy hogy a kisebb T-Rex, Diablo a tüzes megjelenéséhez - s egyben reagálva egyes tudósok legújabb hipotézisére, miszerint a dinoszauruszok színei inkább az élénk színű trópusi madarakéhoz álltak közelebb mint a mai hüllőkéhez - karmazsinpiros színű legyen, fekete csíkokkal.


Az utolsó simítások Blizzardon.

DEAL W... BEF... HE DEALS

GAM...

Dennis Harper a Primal Rage producere, és Jason Leong a fő animátor fejében már több mint két éve fogant meg a gondolat, hogy két Tyrannosaurus Rex egymásnak essen a stop-motion technika segítségével. Azonban amint elkészültek a T-Rex animációival, az eredmény magukat a készítőket is annyira lenyűgözte, hogy hamarosan elhatározták, hogy további karaktereket terveznek, mindegyiket egyedi tulajdonságokkal, küzdési stílussal felruházva. A tradicionális, valóságban is létezett dinoszauruszok túlnyomó része azonban négy lábon járt, így alkalmatlanok voltak a küzdelemre. A készítők tehát úgy döntöttek, hogy a valós környezetet inkább egy fantasy miliővel cserélik fel, persze a bele illő teremtményekkel együtt. Így jött létre tehát például Armadon, a triceratops, az ankylosaurus és a stegosaurus "keresztezéséből".


Sauron belső váza.


Pete Kleinow, egy Hollywoodi veterán Sauront kelti életre.

SE...

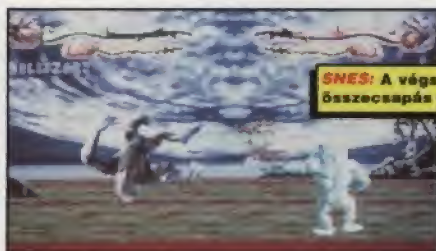
# RAGE

ITH HIM
ORE
WITH YOU!

BOY



**ARCADE: Blizzard felmarkolja az uzsonnáját.**



**SNES: A végső összecsapás pályája.**

A maximális külső megjelenés a profi audió hangzással tehát biztosítva volt, már csak egy egyszerű - a hagyományos hatgombos technikával szakító - jobban kézhez álló négy gombos irányítás, s persze egy rakás speciális mozdulat és kivégzés kellett ahhoz, hogy a Primal Rage az újonnan (az Atari Games-ből) létrejött Time Warner Interactive legsikeresebb automatájává lépjen elő.

## HOL IS JÁRUNK?

Sokmillió évvel ezelőtt az istenek a Földön tomboltak. Ezek az istenek testesítették meg az Éhséget és a Túlélést, az Életet és a Halált, az őrületet és a Rothadást, és különösképp a Jót és a Gonoszt. Ezek az istenek a magukhoz illő alakban jelentek meg, s számtalan csatát vívtak egymással, ám amíg egyik sem tudott felülkerekedni a másikon, az élet nyugodtan terjeszkedhetett a Földön. Balsafar, egy nagy varázsló egy párhuzamos dimenzióból látva, hogy a Föld fejlődése hamarosan veszélyt jelenthet az egész galaxisra, száműzte az egyik istent a Holdra, s ezzel felborította a kényes egyensúlyt az istenek között. Ennek eredménye egy hatalmas robbanás lett, mely következtében a földi élet nagy része elpusztult, az istenek pedig mély álomba zuhantak. Most, évmilliókkal később egy hatalmas meteor csapódott a Földnek, melynek hatására a kontinensek eltolódtak, a városok elpusztultak, s bár néhány emberi túlélő maradt, a civilizáció megsemmisült. A kataklizma tombolására az istenek felébredtek, s látva mivé lett a Föld, természetesen dühösek.

EGA



**MD: Diablo épp elporlasztja az ellenfelét.**

## AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt választanánk a hét istenség közül, s nekilognánk a küzdelemnek, a szokásos opciók állnak a rendelkezésünkre: úgy mint 1 játékos ill 2 játékos mód és training. Ezen kívül a 2P Handicap-nél az esélyeket egyenlíthetjük ki egy gyengébb és egy profibb játékos között úgy, hogy 50-150% között állíthatjuk be a játékosok okozta sérülések súlyosságát. Az options menüben az érmék, azaz a folytatások számát, a küzdelmek idejét, a fordulók számát és a nehézséget állíthatjuk be, továbbá a vérességet szabályozhatjuk, a HiScore listát törölhetjük, a hangokat hallgathatjuk meg, végül az utolsó menüponttal pedig az irányításon változtathatunk. A nehézséggel kapcsolatban egy dologra felhívnám a figyelmet: az alapbeállítás alatti nehézségnél nem fogunk a végső küzdelem helyszínére jutni.




**GameBoyon sajnos nem szaladgálnak az energiadús emberkék.**

## RAGE!

A küzdelem során legfelül a vér ábrázolja harcosunk energiaállapotát. Alatta az idegrendszer szimbolizálja az agyunk működőképességét, ami ha felmondja a szolgálatot, hősünk kábultan imbolyog. Magunkhoz térni az irányok előre-hátra nyomkodásával tudunk, na meg persze akkor, ha ellenfelünk egy újabb nyaklevessel kedveskedik. A képernyő tetején láthatjuk még az időt, illetve a nyert fordulókat jelző ikont is.

Természetesen ebből a bunyós anyagból sem hiányoznak a különböző speciális mozdulatok és a kivégzések (lásd: a mellékletünket), s persze jó néhány fajta combo végrehajtásával is próbálkozhatunk. Ez utóbbit a gép a képernyő oldalán jelzi ki, ha pedig egy extra erőset sikerül bevinnünk, a gép még egy villámlással is gratulál. Ha a mi dinónk kap egy sorozatot vagy egy combót, előfordulhat, hogy hősünket dühroham fogja el, ebben az állapotunkban sokkal több kárt okozhatunk az ellenfelünkben. A speckók között van egy különösen figyelemre méltó, az emberevés (Eat Humans), ezzel ugyanis a berohanó szurkolókat elfogyasztva plusz energiához juthatunk.

## SNES VS. MD

A megjelent konzolos verziók közül persze ismét a SNES változat viszi el a pálmát. A grafikája természetesen sokkal több színnel készült, a hanghatások is jobbak mint a MD változaté, ám ennek ellenére a játéktermi automatát ez sem közelíti meg. A figurák mindegyik átiratban kisebbek lettek, kevesebb animációs fázissal, tehát úgy érzem egyik gépből sem hozták ki a maximumot. Megadrive-on a kivégzésekből is kevesebb van, ám mentségére legyen mondva, hogy amik viszont benne vannak, azok szebben kidolgozottak mint SNES-en. Az irányítást ugyan egy az egyben sikerült átvinni a konzolokra, ez viszont nem biztos hogy túl szerencsés volt, mivel négy gombot egyszerre lenyomni a joypad-on nem is olyan könnyű feladat. A Bameboy illetve a Game Gear verziók a gépek adottságaikhoz képest jónak mondhatók, ám például a szurkoló hívők kimaradtak belőlük, s az is elég zavaró, hogy Vertigo-t teljes mértékben hanyagolták.

A játéktermi változatban az eddig elmondottakon kívül egyébként találhattunk még néhány humoros extra meglepetést is, mint például a röplabdázást, ezeket egyik konzolos változatnál sem sikerült előcsalnom. Mostanra mellesleg egy újabb játéktermi verzió is megjelent még több speckóval és kivégzéssel, a PC-s, az Amigás és a sokat sejtető következő generációs változatok pedig novemberre várhatók.



# BAT
# FOR



A SNES és MD változat király, a GAMEBOY csak királyfi...

A lelkes mozilátogatók számára azt hiszem közismert tény, hogy a minden idők legsikeresebb filmje címet nemrégiben a Batman Forever orozta el a Jurassic Park tól.

## A FILM

Hogy mivel magyarázható a siker? Legfőképp a témaválasztással, hiszen a Batman képregényeknek és rajzfilmeknek világszerte sokmillió rajongója van. Ezen kívül a film látványához ultramodern computertechnikát mozgósítottak, olyan effektusokat hoztak létre, amik pár évvel ezelőtt még elképzelhetetlenek lettek volna. Végül de nem utolsó sorban a közönséget parádés szereposztás vonzotta, hiszen Batmant például végre nem a "cérnapéter" Michael Keaton játszotta, hanem a sokkal ráternettebb Val Kilmer, na meg természetesen ebből a részből sem hiányzott a szokásos bombázó, Dr. Chase Meridian szerepében Nicole Kidman, s a mozifilmben elsőként feltűnt Robin is (Chris O'Donnell). Persze a rosszfiúk szerepét sem akárkikre osztották. Two-Face-t, azaz Kétarcot a mostanában felkapott Tommy Lee Jones alakítja, Jim Carrey pedig Rébuszként (Riddler) „folytatja" a Maszkkal megkezdett idétlenkedéseit.

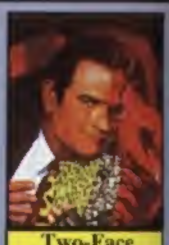
Joel Schumacher, a rendező nem titkolt szándéka az volt, hogy a film a már megjelent két résszel ellentétben sokkal jobban idomuljon az eredeti képregény környezetéhez és figuráihoz, ezért pl. az összes Bat-kelléket, a Batmobiltól kezdve a Batcave-ig újra tervezték és gyártották. Bár akik mély filozófiai mondanivalót várnak a filmtől, azok azt hiszem csalódni fognak, ám a Batman rajongók és azok, akik csak két óra kellemes kikapcsolódásra vágynak, úgy gondolom elégedetten állnak fel a vászon elől.



Batman



The Riddler



Two-Face

## A JÁTÉK

Nos nézzük, hogyan sikerült a filmből játékot gyúrni. Történetesen úgy alakult, hogy először a játék Megadrive változata került a kezembe. Miután választottam Batman és Robin közül, majd összeállítottam a speciális fegyvereimet és megjelent az első képernyő, gyönyörűen animált, színészekről digitalizált sprite-okat pillantottam meg. Ez persze el is várható az Acclaim-től, hiszen ők bábáskodtak a Mortal Kombat felett is. A játék tehát már Segán sem volt rossz, pedig az igazi gyönyör csak a SNES változattal kezdődött. Ezen a gépen már a kezdőképernyő is sokat sejtető, hiszen egy az egyben a filmből kölcsönözték. A játék grafikájához Super Nintendon persze sokkal több szín állt rendelkezésre, az apró effektusok pedig, mint pl. a játékos szemébe világító villogók nagyot dobnak a hangulaton. Igaz, ennek az lett az ára, hogy a helyszínek között egy kicsit várni kell, hogy a gép kisűrítse a következő pályarészt. A batcomputer is sokkal "pofásabb" lett a Segás társánál: Batman arca visszatükröződik a monitorról, s az akciók között egy Mode-7 grafikával megoldott térképen nyomon kísérhetjük, hogy Gotham City-nek épp melyik pontján járunk. SNES-en a zenék is nagyon frankóra sikeredtek, a Segás változaton ezzel szemben néhány a filmből digitalizált mondat erejéig megszólal Riddler, vagy Two-Face. Megadrive-on a küzdőfelek energiakijelzője lett látványosabban megoldva, ám sajnos "batmanusunk" energiáját a halványabb piroson sötétebb piros kijelző miatt elég nehéz nyomon követni. A játék 16 bites változataival ellentétben sajnos a Gameboy verzióról nem tudok semmilyen magasztosító dolgot mondani. Már eleve csak Batmannel mehetünk, s sajnos a pályák számát is ezzel egyenes arányban csökkentették.

## I'M THE BATMAN!

Hát akkor bújjunk Batman bőrébe, illetve Robinéba, ha valakinek ő szimpatikusabb. A játék tulajdonképpen - mint általában minden Batman-játék - egy szokványos bunyós anyag, parallax scrollozódó pályákon. Ami azonban a vetélytársai fölé emeli, az a már említett csodálatos grafikája, a rengeteg (125!) harcmozdulat és ütésfajta, és persze a különböző "batszerkentyűk". Ilyen szerkezetekből hőseink hármat már alapvetően birtokolnak, kettőt pedig mi választhatunk ki a küldetések előtt. A szerkentyűket bizonyos kombinációkkal hozhatjuk működésbe, ezeket a kézikönyvben mindenki megtalálhatja. Csupán a SNES-es változathoz említek meg egyet (úgy tűnik el lett írva): a Batarangot ugyanúgy dobhatjuk mint a gombot, csak a le és az előre között nyomjuk a közbe eső irányt is, magyarul egy ne-





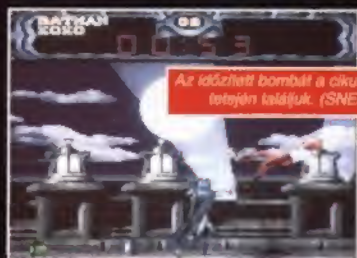

A Batcave-ben lehetőségünk van az edzésre. (MD)




Robin a pálcájával tud hadakozni, itt éppen erőpajzsot von maga köré. (MD)

# MAN EVER

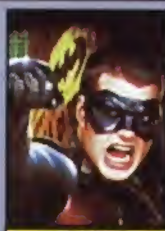

Csakúgy mint a filmben, a páncélterem tetején is bunyóznunk kell. (SNES)


Az időzített bombát a cirkusz tetején találjuk. (SNES)


A bohócok természetesen Two-Face emberei. (SNES)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM


Meridian


Robin


Sugar & Spice

gyedkört csináljunk, majd "B". A szinteken elrejtve találhatunk majd bizonyos fénymásolatokat, ha ezekből az adott pályán mind a négyet begyűjtjük, a választható szerkezeteink újabb darabbal bővülnek. A pályákon a cél: az összes rosszfiút összeverni. Amíg ezt egy-egy helyen nem tesszük meg, úgy addig nem nyílik ki a következő ajtó, vagy nem ereszkedik le a következő létra. Ez a játékmenet egyébként főleg a cirkuszban idegesítő, hiszen ott még az idő is telik, s néhány gazember igen csak eldugott helyen tanyázik. A játék akkor ér véget, ha elfogy az életünk, vagy ha például a cirkuszban elfogy az idő. Continue vagy Retry pedig nuku, úgyhogy lazítani nem nagyon van időnk.

Mielőtt azonban felfigyelnénk a Bat-Hívójelre, néhány dolog közül kell választanunk. Először is, hogy normál játékot akarunk játszani, vagy még egy kicsit gyakorolnánk; ilyenkor a Batcave-ben találjuk magunkat. Az alatta lévő ponttal választhatunk, hogy egyedül, ketten egy csapatban, vagy ketten egymás ellen akarunk játszani. Ez utóbbi kettő annyiban különbözik egymástól, hogy hőseink egymás ellen igen, együtt viszont nem tudnak sérülést okozni egymásnak. A difficulty menüpontnál azt hiszem mondanom sem kell, hogy a nehézséget állíthatjuk be (Easy-t javaslom), a controls-nál pedig az irányításon változtathatunk. Ha normál módban indulunk, miután kiválasztottuk a speciális eszközeinket, a film eseményeit követhetjük végig.

## A KÜLDETÉSEK

Először az Arkham Elmegyógyintézetbe kell mennünk, ahonnan Harvey Dent, közismertebben Two-Face megszökött, s kiengedett néhány veszélyes őrültet is.

## GAME BOY


Nekem GameBoyon egy kissé sivárnak tűnt a háttér.

Másodszor Gotham City bankjához hívnak minket, ahol ismét Two-Face ténykedik. Ki kell szabadítanunk a túszokat, s meg kell akadályoznunk a páncélterem elrablását.

Ezután a cirkuszban futunk össze ismét Two Face-szel, ahol Batman kilétét próbálja felfedni a közönséget túszul ejtve egy időzített bombával. Feladatunk tehát, hogy feljussunk a cirkusz tetejére, és ott semlegesítsük a bombát.

A következő helyszín Two-Face tanyája, a raktár. Hogy a film szlogenjével éljek, itt kezdődik az igazi móka: szinte mindig ketten támadnak ránk, különböző savmedencék felett kell átszökellnünk, kapcsolókat működtetnünk, gerendákon "akrobatamutatványokat" végrehajtanunk, a pálya végén pedig Two-Face-szel és két csinibabájával, Sugarral és Spiceszal kell megmérkőznünk.

Ezután az agycsapoló Nygmatech Doboz bemutatójára leszünk hivatalosak. Ez persze Ed Nygma azaz Riddler és Two-Face csapdája, itt találkozhatunk tehát először Riddler bandájának a tagjaival.

Egy elhagyott Metróállomáson folytatódik az akció, ahol a peronon, a kocsik tetején, és a síneken kell irtanunk Two-Face embereit, közben arra is ügyelve, hogy el ne üssenek minket. Itt különösen nagy hasznát vehetjük a kampónknak.

Miután Riddler és Two-Face rájön Batman kilétére, Batman otthonában, a Wayne kastélyban kell megpróbálnunk megakadályozni a Batcave lerombolását.

Az utolsó helyszín Ed Nygma szigete, ahol Riddler foglyul ejtette Dr Chase Meridiant. Batman és Robin itt egy holografikus hátborzongató világba kerül, ahol egy szellemi teszten is át kell menniük, hogy megmentsék a doktornőt. Persze itt kerül sor a végső összecsapásra is Two-Face-szel és Riddlerrel.

## TIPS & TRICKS

Végül, néhány hasznos tipp: lehetőleg minden virágot, szobrot rúgjunk szét, mivel energiák és egyéb hasznos dolgok kerülhetnek elő. A kérdőjeleket felvéve érdemes elolvasni, hogy miket ír ki a gép, mivel ezek gyakran utalások a titkos szobák, és tárgyak hollétére. Szinte mindenhol próbáljuk fellőni a kampónkat, sose lehet tudni, hol vannak rejtett szobák, ahol legtöbbször Two-Face érméit, azaz extra életet találhatunk. Ha az érméket az "írás" oldalukkal vesszük fel, még az energiánk is maximum lesz. Érdemes mindegyik falba beleütni, vagy néha a már megtisztított terepre is visszanézni, mivel néhányszor így is életet találhatunk. Végül, de nem utolsó sorban: emberünkkel kerüljük a két tűz közé szorulást.

# Killer I



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Gyilkos ösztön. Ennyi magyarra fordítva a Killer Instinct. Ennél találóbbat ki sem lehetne találni.

Noha a Killer Instinct automatája már egy éves múltra tekinthet vissza, s most már szinte minden jelentősebb játékteremben jelen van, ennek ellenére még változatlanul sűrűn kell üríteni a kasszáját. A siker okát, annak aki már látta a gépet, gondolom nem kell fejtegetnem, ám ha valaki esetleg még nem ismerné: ez volt az első Ultra64-es verekedős anyag, ami csodálatos Silicon Graphics gépekkel tervezett renderelt grafikájával és animációival, valamint fenomenális hanghatásaival elsőként képviselte a következő generációs bunyós automatákat, s szinte azóta sem akadt párja. Egy félreértést azonban már itt szeretnék eloszlatni: noha a KI Ultra64-es játékként van említve, az arcade gép készítésekor az Ultra64 chipset még nem állt rendelkezésre. A gép már használt egy 64 bites CPU-t, az Ultra 64-es file formátumot, de például a 64 bites memória és grafika kezelést még nem oldották meg, s a gép néhány ideiglenes információ tárolásához még hard-disket is használt. Ezzel szemben ez utóbbi problémát az otthoni Ultra 64 egy szuper gyorsan hozzáférhető chipen fogja tárolni, tehát többek között ennek is köszönhetően az otthoni verzió még szebb, még gyorsabb lesz, mint a játéktermi. Sajnos erre azonban még '96 áprilisáig várnunk kell. S hogy addig mit csináljunk?

Ha valaki egy fél évvel ezelőtt azt mondta volna, hogy a KI kijön SNES-re, valószínűleg sandán néztek volna rá. Ha még azt is hozzátette volna, hogy Gameboyra is megjelenik, a hallgatóság már egészen biztosan a kényszerzubbonyt készítette volna elő. S láss csodát, most mindkét állítás valóra vált.



*Sabrewulf egyik leghatásosabb támadása a kaszálás: két másodpercig H, E, és bármelyik ütés.*

## A 16 BITES VERZIÓ

Akik SNES-en látják először a játékot, minden bizonnyal úgy vélik, hogy ez az eddig készült legjobb program a gépükre - s igazuk van. Azonban akik már játszottak a játéktermivel, lehet, hogy egy kicsit csalódottak lesznek. A figurák kisebbek lettek, kevésbé sima animációval. A háttérgrafika hihetetlenül szép, de persze nem közelíti meg az U64 képességeit, ahol például a boxring csak pár "méterre" a játékosok mögött volt mozgatva a csodálatos 3D-ben. Az ilyen megoldások hiányát néhány extra grafikával próbálták pótolni, mint a Donkey Kong-ból már ismerős himbálózó lámpatényekkel. A hangeffektek - persze



*Jagoval előkaphatunk egy lézerkardot a következőképp: EL, L, HL, 3.*

**JELMAGYARÁZAT:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| E - Előre | H - Hátra | L - Le | F - Fel |
| 1 - Gyors ütés | | 4 - Gyors rúgás | |
| 2 - Közepes ütés | | 5 - Közepes rúgás | |
| 3 - Erős ütés | | 6 - Erős rúgás | |



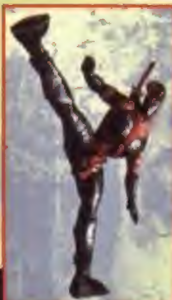
**T.J. COMBO**

*Valaha verhetetlen nehézsúlyú boxbajnok volt öt éven keresztül, azonban brutális viselkedése miatt megfosztották a címetől. Most itt az alkalom, hogy visszaszerezze hírnevét.*
***Megalázás:** L, L, 1.*
***Nyaktörés:** közelről H, E, E, 2.*
***Képernyőre kenés:** közelről L, EL, E, 6.*



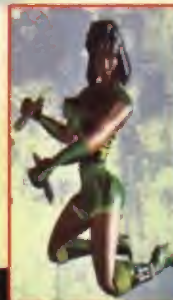
**FULGORE**

*Az Ultratech legújabb kibernetikus katonája, melynek képességeiről a fejlesztők meg akarnak bizonyosodni a sorozatgyártás előtt, tehát ezért került a versenybe.*
***Megalázás:** L, EL, E, 5.*
***Szétlövés:** távolról (azaz két karakternyi távolságról) H, HL, L, EL, E, 6.*
***Szem-lézer:** egy karakternyi távolságról L, HL, H, 3.*



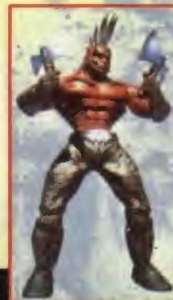
**J A G O**

*Jago egy misztikus harcos, szerzetes a távoli Tibetben. A nagy Tigris Szellem vezette ide, hogy magát a gonoszt győzze le, s így teljesítse be a végzetét.*
***Megalázás:** E, EL, L, HL, H, 5.*
***Kaszabolás:** H, E, E, 1.*
***Meditáció:** H, H, E, E, 2.*



**B. ORCHID**

*Orchid titkosügynök, ismeretlen megbízóinak a show övezte titokzatos eltűnésekről kell jelentést tennie. Valódi szándékait azonban titok homályba fedi.*
***Megalázás:** E, EL, L, HL, H, 3.*
***Békává változtatás:** (pár lépésről) L, E, H, 4, majd 6.*
***Felizgatás:** H, H, E, E, 1.*



**CHIEF TUNDER**

*Az amerikai őslakosok titokzatos védelmezője. Ki akarja nyomozni testvérének Eagle-nek a rejtélyes eltűnését, akinek a tavalyi tornán veszett nyoma.*
***Megalázás:** L, L, L, E, 4.*
***Villám:** távolról L, LE, E, 3.*
***Szuper horog:** közelről L, LH, H, 6.*

# Instinct




*Orchid kivégzései közül gondolom mindenki az "izgatást" fogja legjobban kedvelni.*



ismét csak idézőjelben - gyengébbre sikeredtek az arcade verziónál. Bár egyes karakterek hangjai, mint például Sabrewulf vonyítással tökéletesen át lettek hozva, a legtöbb karakter szinte ugyanúgy nyög egy-egy találatkor. A zenére viszont egyáltalán nem lehet panasz, hiszen szinte ugyanúgy szól, mint a játékkal egybecsomagolt 15 tracket tartalmazó CD.

## A HELYSZÍN

A sivár jövőben járunk, hatalmas háború söpört végig a földön, ám az Armageddon veszélye - a két szembenálló hadúr hirtelen eltűnésével - végül is elhárult. Évszázadok teltek el azóta, a világ ismét jelentős fejlődésen ment keresztül, ám nem a leghelyesebb irányba. A környezetszennyezés a tetőfokára hágott, a kormányok sorra megbuktak, káosz uralkodik mindenütt, mammutvállalatok vívnak egymással halálos harcot a földi javakért. Van azonban egy vállalat, az Ultratech, ami az összes vállalat fölé kerekedett, hasznot húzva belőlük, szállítva nekik a legújabb fegyvereket. Az Ultratech azonban nem csak fegyvereket gyárt, hanem övé a Föld legnagyobb TV-állomása, a legnépszerűbb műsora pedig a Killer Instinct harci játékok, ahol egyben a legújabb fegyvereit is elsőként teszteli. A verseny győztesének jutalma: bármi, amit kíván.

## AZ ÖSZTÖN MÉG NEM ELÉG

A Killer Instinct a gyönyörű megjelenésén kívül leginkább a játszhatósága miatt vonzza a közönséget. Az ugyanis nem elég, ha eszeveszetten nyomkodjuk a gombokat, ahhoz, hogy eljussunk a főgonoszhoz, az Ultratech által a Földre visszahozott egyik hadúrhoz, Eyedolhoz, tökéletesen kell ismerni a kiválasztott harcosunkat. Ez az ismeret pedig nem csak a karakter összes speciális mozgásának (melyek egy része benne van a kézikönyvben) a fejből tudására korlátozódik, hanem nem árt ha a combo technikákat is elsajátítjuk.

Talán nem mindenki mozog otthonosan a "combózások" terén, ezért most részletesebben kitérek rá, mert a KI-nél ez nélkülözhetetlen. Nos, kezdjük az alapoknál: a combok bizonyos mozdulatkombinációkat jelentenek, melyek segítségével többszörös sérülést okozhatunk ellenfelünknek. Ezek voltaképp bizonyos fokig hasonlítanak a speciális mozgásokhoz, csak ezeket sokkal tovább lehet fokozni, kikísérletezhetünk akár 10-20 mozdulatból álló combókat is. A felhasznált mozdulatokat három csoportra oszthatjuk: nyitásokra, láncszemekre, és zárásokra. A nyitásokra és a zárásokra találhatunk néhány példát könyvben, tehát a cél, hogy minél több láncszemre jöjjünk rá, ami persze csak rengeteg gyakorlás után fog sikerülni.

Hogy ez a "kombózás" játékmenet jó-e vagy rossz, arról megoszlanak a vélemények. A legtöbben azért kifogásolják, mert egy profi játékos ellen szinte le is tehetnénk az irányítót, olyan hosszú combókat nyom be nekünk. A Killer Instinctben ez ellen találták fel a combo breakereket, mely mint a neve is mutatja, a combo megtörésére szolgál. Ezeket is megtalálhatjuk a kézikönyvben, ám az sem mindegy, hogy ezeket milyen mozdulatokkal használjuk. Itt ugyanis bizonyos párosítás van: a gyors megtöri a közepest, a közepes megtöri az erőset, az erős megtöri a gyorsat. Az egész tehát úgy működik mint az ősrégi játék, a "kő, papír, olló". A játékot természetesen, csakúgy mint az automatánál játszhatjuk ketten is, sőt még bajnokságot (tournament) is rendezhetünk, ahol akár nyolcan is részt vehetnek. Akárhogy is nézzük tehát, egy biztos: a KI az eddig kiadott, legszebb és legélvezetesebb játék Super Nintendon. Reméljük, beszámolónk alapján mások is egyetértenek véleményünkkel.



*Thunderrel beletérdelhetünk ellenfelünk gyomrába: két másodpercig H, majd E és 6.*




*Spinal az Ultratech egyik legféltettebb titka. A gyár titkos osztályának különböző speciális technikákkal sikerült életre keltenie egy ősi harcost. Halvány emlékeivel Spinal csak egy dologhoz ért: harcolni.*
***Megalázás:*** *H, HL, L, EL, E, 6.*
***Felkoncolás:*** *egy karakternyire H, H, E, 4.*
***Pokolba küldés:*** *egy karakternyire H, H, H, 5.*




*Az Ultratech DNS Manipuláló Projectjének a terméke. Ötvözve az emberi és a hüllő géneket, egy "harci gépezetet" hoztak létre állati vadsággal és emberi intelligenciával.*
***Megalázás:*** *L, L, E, E, 3.*
***Étkezés:*** *H, HL, L, EL, E, 2.*
***Savköpés:*** *távolról H, H, 5.*
***Farokcsapás:*** *távolról E, E, H, 6.*




*Sabrewulf egy ritka betegségben, Lycanthropiában szenved. Bár eddig remeteként élte le az életét, most a gyógyszer reményében a küzdők közé állt.*
***Megalázás:*** *E, E, E, 1.*
***Szétcsapás:*** *pár lépésről H, H, H, 5.*
***Képernyőre csapás:*** *egy karakternyire H, H, E, 2.*




*Glacius egy idegen lény egy távoli planétáról. Amikor a hajója kényszerleszállást hajtott végre a Földön, az Ultratech fogságába került. Glaciusnak az életéért kell harcolnia.*
***Megalázás:*** *E, E, H, 4.*
***Jégtüske:*** *egy karakter távolságból H, HL, L, EL, E, 2.*
***Elnyelés:*** *H, H, H,6.*




*Cinder egy elítélt bűnöző. A büntetése csökkentéséért belement, hogy az Ultratech vegyi kísérleteket hajtson rajta végre. A kísérlet kudarcot vallott, Cinder egy élő lánggá változott. Ha most legyőzni Glaciust, azonnali szabadlábra helyezést ígértek neki.*
***Megalázás:*** *H, H, H, 6.*
***Láva:*** *H, H, H, 2*
***Inferno:*** *két karakternyire L, LE, E, 4.*

# SUPER SKIDMARKS



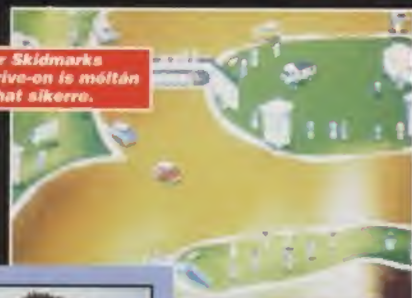
A Super Skidmarks mindeddig csak az Amiga tulajdonosoknak okozott örömet, hamarosan azonban a megadrive-osok is rajthoz állhatnak. Ezt a változatot is az új-zélandi illetőségű Acid Software fejlesztette, tehát nem fogunk lemaradni semmiről, sőt...

A Skidmarks első része annak köszönhette a sikerét, hogy a hagyományos madártávlatból folyó autóversenyhez sokkal térbelibb, a 3D-t sokkal jobban érzékeltető pályákat dolgoztak ki, s ezeken az apró autók tökéletes animációval ugratgattak, bukdácsoltak. A második rész örökölte az előd pozitívumait, plusz még csatoltak hozzá egy rakás hasznos és érdekes opciót, mint például az osztott képernyőn való versenyzést.



A Megadrive változatnál akár négyfelé is oszthatjuk a képernyőt.

A Sega átirat még az amigás verziónál is kidolgozottabb grafikát mutat fel: a szokásos kanyarokkal teli csúcs pályákat lobogó zászlók szegélyezik, apró kis animált nézők állják körül, akik mindig arra bámulnak, amerre az élmezőny halad. Sajnos az általunk tesztelt preview verzióból a keréknyomok még kimaradtak, de remélhetőleg a végső játékban azok is megtalálhatók lesznek. A játszhatóság talán minden eddigi változatnál keményebbre sikerült: mivel az ellenfelek szörnyen erőszakosak, az első pozíció eléréséhez brutálisan, a többieket félrelökdösve kell versenyeznünk. Legjobb ha már a verseny elején elhúznunk, mert a mezőnybe bekavarodva pillanatokon belül addig lökdösnek ide-oda minket, amíg sereghajtókká nem válunk. A játékban négyféle környezetben összesen 48 pályán 12 fajta autóval állhatunk rajthoz. Indulhatunk különálló futamokon, vagy bajnokságon, s persze lehetőségünk van egyedül vagy többen is játszani. Ez a "többen" maximum négy játékost jelent, mivel a játék a Codemasters már bevált J-Cartján jön ki, amelyen plusz még két joypad-portot találhatunk. Ráadásul ezzel egyetemben feloszthatjuk a képernyőt akár négyfelé is, igaz ilyenkor már átkozottul kicsi lesz a belátható terep. A játék megjelenését a Codemasters novemberre datálta.



A Super Skidmarks Megadrive-on is méltán számíthat sikerre.

SEGA

Az autóverseny-őrült Megadrive-osok hamarosan hozsannákba foglalhatják a Codemasters nevét, ugyanis a télen két nagy sikerű játékuk folytatása is a boltokba kerül.

# MICRO MACHINES
## TURBO TOURNAMENT 96

A Micro Machines első és második része már szinte minden gépre megjelent, most pedig a Codemasters tovább kívánja fokozni a kisautós őrületét, aminek az élvezetében természetesen ismét a megadrive-osok részesülhetnek elsőként. Noha a címben '96 szerepel, ez ne tévesszen meg senkit, ugyanis a játék már idén, október végén megérkezik.

A hagyományokhoz híven az apró autókkal, illetve ha akarjuk, repülőkkel vagy helikopterekkel most is akár nyolc versenyző állhat rajthoz, amiből a J-Cart plusz két portja segítségével négyet is emberi irányításúra tehetünk. Ha négyen játszunk, a második részhez hasonlóan már csapatokat is alkothatunk.

A grafika a megszokott magas színvonalú, a scroll csodálatosan sima, a tereptárgyak szépen kidolgozottak, s szinte minden pályán van valami animált tereptárgy is, amiket persze ajánlatos elkerülni. A 65 pálya ezúttal már nem csak a pályák formáiban, és a háttérgrafikáiban tér el egymástól, hanem már számolnunk kell az időjárással is. A szeles pályákon például faleveleket sodor keresztbe a szél, ami persze a járművünket is taszítja, tehát például az ugratóknál ezt különösképp bele kell az irányításba kalkulálnunk.

Az igazi szenzáció azonban a MM2 PC verziójából már ismert Construction Kit, amellyel pályákat szerkeszthetünk, és az autókat rajzolhatjuk újra. Összesen 10 pályát menthetünk el az elemes NVR back-up memóriába, azonban hogy kíméljük a tárkapacitást, egy különös dolgot találtak ki a készítők: átkonvertálhatjuk a készített pályát hosszú kódsorokba, amiket később újra beütve visszahívhatjuk a művünket.

A Micro Machines sorozat minden idők legsikeresebb Megadrive játékai közé tartozik, már a második részből is 300 000 db-ot adtak el. Hogy a '96-os epizódnak milyen lesz a fogadtatása azt még nem tudni, de a preview alapján úgy gondoljuk, meg van minden esélye a sikerre.

Autóink még egy pikniken is részt vesznek - csak oda ne süljenek.

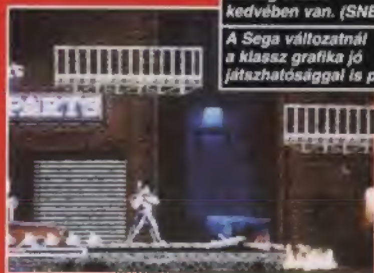


A barkácsfelszerelések között csavarok szegélyezik a pályát.





Phoenix (a jobb sarokban) mindig vidám kedvében van. (SNES)



A Sega változatnál a klassz grafika jó játszhatósággal is párosul.

Még csak épp hogy kijátszhattuk magunkat a Judge Dreddel, most újabb Stallone film átirattal gazdagíthatjuk a SNES illetve MD gyűjteményünket. A Demolition Man játék változata meglehetősen sokat váratott magára. Pontosabban 3DO-n már megjelent valami, de annak semmi köze a most terítékre kerülő anyaghoz. Nos, aki nem látta a filmet, annak mondanám, hogy nézze meg, de inkább nem mondom, mert egy állati nagy blődség. Néhány mondatban össze is tudom foglalni a tartalmát: A történet 1996-ban Los Angelesben kezdődik, két fazonról szól: egy nagyon-nagyon rosszfiúról, Simon Phoenixről (Wesley Snipes) és persze az őt üldöző nagyon becsületes zsaruról, John Spartanról (Stallone). Nos, Phoenixnek köszönhetően mindketten hűvösre kerülnek, a szó szoros értelmében, mivel akkoriban már - a fiatalság megkímélése érdekében - jégbörtönök vannak divatban. (Hogy ennek mi értelme van? Konzerválni a bűnözőket a jövő számára?) Két hibernált hősünk 2032-ben éled újra, városukat már San Angelesnek hívják, s az akkor már bűnt nem ismerő világban ott folytatják a csihi-puhit, ahol abbahagyták.

Magától értetődően a játék is követi ezt a cselekményszálat. Az akció maga két féle pályán játszódik: oldalnézetből mutatott parallax scrollozódó szinteken, illetve félig felülről látható izometrikus grafikájú helyszíneken. A feladat inkább csak a reflexeinket, mint az agysejtjeinket veszi igénybe: mindenhol csak a gazfickókat kell irtani, s a tovább vezető utat keresni, esetleg néhol túszokat kiszabadítani. A programot néhány helyen különböző extrém cselekmények is színesítik: mint például egy-két helyen hősünk a bungee jumpingnak hódol, vagy épp drótköteleken csúszkál, tehát az anyag az akciójátékok között mindenképp megállja a helyét.

# DEMOLITION MAN

A SNES változattal ellentétben, bár felvonultattak néhány extra grafikai effektust is, mint például a pásztázó reflektorfény, nekem mégis a Sega verzió jobban tetszett. Az irányítás jobb, sokkal inkább kézhez áll, s az egész cselekmény is mintha pergőbb lenne. Akinek tehát tetszett a film, mindenképp figyelmébe ajánlom a játékot, de akinek nem, az is kipróbálhatja.

# HAGANE

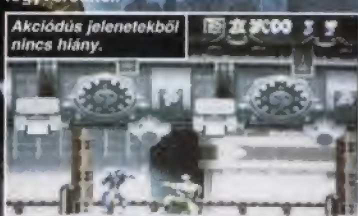


Hagane japánul annyit jelent: acél. A játékban pedig Hagane a Fuma klán egyetlen túlélője, az egyetlen, aki megmenekült a mészárlásból, amit a Koma klán rendezett, hogy elrabolják a Fuma klán féltve őrzött kincsét, az Amanoikazuchit, az-az a varázserejű Szent Grált. Hagane-nak is csak az agya élte túl a rablást, az összes testrészét a legújabb cyber-technológia felhasználásával pótolták. Hagane tehát egy félelmetes ninja harcossá vált, szuper emberi gyorsasággal és erővel. Most pedig minden erejével azon kell lennie, hogy a Koma klán összes ágát egytől egyik legyőzze, s végül megakadályozza, hogy a Grál a gonosz szolgálatába álljon.



Ez a kép azt hiszem hűen tükrözi a hátterek minőségét.

Azt hiszem ebből a kis történetből már mindenki rájöhetett, hogy egy ízig vérig japán stílusú verekedős anyagról van szó. A játék csak SNES-re jött ki, és leginkább a Turrican sorozatra hasonlítható. A grafika ebben a játékban is gyönyörű - bár az igazat megvallva az animáció már nem egy nagy szám - s a játékmenet még egy kicsit tovább is van fejlesztve. Hagane-nak ugyanis nem csak a fegyverei állnak a rendelkezésére, hanem a kor követelményeinek megfelelően speciális mozdulatai is vannak. Ezeket a speckókat egészen újfajta módon lehet aktivizálni: ha hősünkkel előre kezdünk szaltózni, az első, a második, illetve a harmadik átfordulás alatt különböző mozdulatokat lehet az Y és a B gombokkal lehívni. Az igazsághoz hozzátartozik azonban, hogy küzdelem közben míg ezeket végrehajtjuk, ötször megölnek minket, tehát én inkább maradtam a hagyományos szablyánál és az egyéb fegyvereknél.



Akciódús jelenetekből nincs hiány.

A játék ezen kívül sok újdonságot nem tartogat számunkra, mondhatni, egy teljesen hagyományos ninja játékkal van dolgunk: falakon kell ugrálnunk, shurikent hajigálnunk, ám mindezek ellenére a japán stílus kedvelői egészen biztosan egy gyöngyszemnek fogják tartani.

# obelix


Obelix épp egy rómait próbál agyontiporni.


Ha egyszer Asterix ökle meglendül...



Kicsi, mokány, ökle mint a pöröly, vicces sapkát hord, s a francia föld szülötte. Igen, ez persze csak egyetlen szuperhős lehet: Asterix. Címszereplésével már számtalan játék készült, talán ennek is köszönhető, hogy az Infogrames legújabb játéka a változatosság kedvéért most "teltkarcsú" barátjáról, Obelixről kapta a nevét. Ennek ellenére azonban Obelix mellett most is választhatjuk Asterixet is a főhősnek, tehát valójában egy újabb tipikus Asterix játékkal van dolgunk, a már jól bevált oldalra scrollozódó Mariós stílusban.

Ezúttal a megátalkodott Julius Ceasar azzal bosszantotta fel hőseinket, hogy kerítést építtetett a falujuk köré, s így próbálta börtönbe zárni őket. Asterixék elhatározzák, hogy ennek ellenére bejárják az egész Római Birodalmat, s mindenhonnan szuvenírokat hozva ismét bebizonyítják, hogy ők a legkeményebb fickók.

Az Obelix kétségtelenül az utóbbi idők legszebb GameBoy játéka. Valami elképesztő mennyiségű grafikát zsúfoltak a kártyába: mind a négy pálya minden egyes szintjének teljesen eltérő, változatos háttere van. A játékmenet annak ellenére nem egyhangú, hogy rendkívül egyszerű, hiszen csak ugrani tudunk és ütni. Viszont a különböző ellenfelekhez különböző technikákat kell használni. Ráadásul nem csak a szint végének az elérése a cél, hanem például az első pályán, Britanniában egy bebörtönzött rugby csapatot kell kiszabadítanunk, majd ha ezt megtettük, még egy rugby meccsen is játszhatunk. Természetesen ezen kívül az Obelix pályáiról sem hiányoznak a szokásos bónuszládák, melyekből pénz, esetleg az energiánkat visszaadó étel üthető ki. Befejezésül pedig egy hasznos info: extra erősségűt öklözni az ütés hosszabb nyomvatartásával tudunk, így tudjuk például a börtönajtókat kinyitni.



Hogy kerül Obelix és Judge Dredd egy oldalra? Mindkettő bivalyöklű és egyben egy-egy szuper játék főszereplője.

# GAME BOY

# judge dredd

2139-et írunk. A 2070-es Nagy Atomháború óta az amerikaiak három hatalmas Mega-City-be tömörültek. A városok közti területek radioaktív sivataggá, mutánsok lakhelyévé, az Elátkozott Földekké váltak. A városokban a robotok és az automatizáció hatalmas munkanélküliséget termelt, mely a bűnözés melegágyává vált. Mega City One-ban járunk, a város kerületei közti versengések blokkháborúkba csaptak át, a rend fenntartásához gyors törvénykezésre volt szükség. Megjelentek tehát a szinte teljhatalommal rendelkező bírók.

Gondolom a fenti helyzetképből már sokan rájöttek, hogy Judge Dredd városában járunk, hiszen Mega-City One leghíresebb bírájával a képregénytől kezdve a hamarosan bemutatásra kerülő mozifilmig már több számítógépes illetve videojátékban is találkozhattunk már. Most pedig Dredd megérkezett GameBoyra is.

A háttér itt még nem túl változatos, ám ez ne tévesszen meg senkit.

A játék - talán a képeinkből nem is látszik annyira - nagyon klassz, kellemes grafikával és animációval, remek játszhatósággal. A lényeg a SNES változat óta semmit sem változott: parallax scrollozódó pályákon a film eseményeit követve kell a bűnözőket likvidálnunk, (illetve ha megadják magukat) letartóztatnunk, s persze a küldetéseket végrehajtanunk. A kártyán összesen hét pályát találhatunk:

Az első szinten csupán a fegyverládák felrobbantása és a bűnözők elkapása a cél. A börtönlázadásnál az összes biztonsági kapu lezárása, és a túszok kiszabadítása a feladat. Az Elátkozott Földön Judge Fargot, majd a Törvény Könyvét kell megkeresnünk, s persze folytatni a letartóztatásokat. A következő pályán fel kell fegyvereznünk hősünket, majd az azutáni szinten pedig jussunk be a tanácsterembe úgy, hogy kerüljük az üldözőinket, esetleg fegyverezzük le őket. Ezután a Bíróság Központi Számítógépéhez kell eljutnunk, itt az épület ajtajaihoz kulcskártyák szükségesek. A következő feladat: kinyírni a Rico rejtekhelyét őrző ABC Robotokat. Végül a laboratóriumban le kell kapcsolnunk a klónokat gyártó komputereket, s már csak a Ricoval való végső összecsapás marad hátra.


Dredd és egy gonosztevő.

# WEST LASER GAME CLUB



Biztosan mindig akad valaki, aki még nem hallott a Westről. Hogy miben tér el alapvetően a többi játékteremtől? A válasz egyszerű: az egyedülálló szórakozást nyújtó MEGAZONE élő lézerharc csakis itt található az országban. A játék lényegéről már olvashattatok egyik tavaszi 576-ban, de azóta bizony sokat változott a rendszer. A 250 m² nagyságú kétszintes arénában hetente változnak az aknák helyei (az akna lényege, hogy ha valaki eltalálja, néhány méteres körben letarolja a játékosokat), így állandóan tartogat izgalmas meglepetéseket az aréna. Nagy változások történtek a kedvezmények terén is: aki a MEGAZONE tagja, az kap egy névre szóló kártyát, s korábbi eredményei bármikor lekérhetők a központi számítógépről (egy Windows alatti program a lelke az egésznek, ez a rendszer tartja nyilván az eredményeket, ezen keresztül lehet megadni a játék paramétereit). Emellett természetesen óriási kedvezményeket kapnak az alapárakból. Vasárnaptól szerdáig pedig egy százassal olcsóbb a belépő - ami még tovább csökken, ha legalább 10 embert összecsődítetek egy játékra, mely ma már 20 percig tart (tiszta játékidő!). Egyébként a maximális játékosszám 16 fő. Mindezek mellett a West arra is vállalkozott, hogy egy igazi, kellemes klubot alakítson ki: a csapatoknak versenyeket szervez, s a játék végén a győztesek értékes jutalmat kapnak; ezen túl decemberben megrendezésre kerül a bajnokok tornája - a West Laser Game Club kupa. Egyszóval érdemes elnézni a Westbe - garantált kikapcsolódást jelent a barátokkal a füstködös aréna villódzó fényeivel, fantasztikus hangjaival (ha esetleg van egy kedvenc kazettátok, amire lövöldözni szeretnétek, még azt is beteszik). Tehát mellényeket fel, lézerpisztolyokat kézbe, s irány az aréna - garantált adrenalin pumpa!



# 3DO ROVAT

Ha ma Magyarországon valaki konzolról beszél, akkor mindenki a Nintendo, a Sega vagy a Sony gépeire gondol. Holott már régóta létezik egy rendszer, ami kétségtelenül túltesz mindhárom cég gépein. Hogy ezt honnan veszem? Csak meg kell állni az 576 shop közepén, s figyelni, hol akad meg először az összes betérő vásárló tekintete. Általában mindig egyazon képernyőn, ami alatt pedig a 3DO töltöget szorgosan. Ezt figyelembe véve döntöttünk tehát úgy, hogy minden tőlünk telhetőt megteszünk a 3DO népszerűsítése érdekében (remélhetőleg hamarosan beleértve a gép minél szolídabb áron való forgalmazását), s e célból indult ez a rovat is.

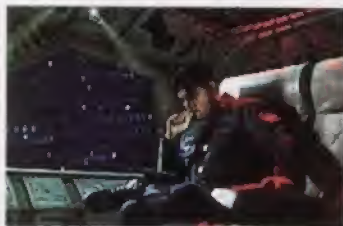
A gépről már egy régebbi számunkban ugyan említést tettünk, ám azóta sok minden történt. Például már nem csak a Panasonic, hanem a GoldStar is kiadta a 3DO rendszerű gépét. Ám ami mostanában még jobban izgalomban tartja a 3DO-s tábort, az a fantasztikus M2 upgrade megjelenése. A 3DO tehát betartotta az annak idején adott szavát: valóban olyan hardware-t adott a vásárlónak, amit most az új idők beköszöntével továbbfejleszthet.





A Panasonic illetve a GoldStar all-in-one (alalapkiszerelésben már 64 bites) M2 gépe.

A dolog legfőbb hátulütője, úgy tűnik, hogy ismét a gép ára lesz. A 3DO első gépe is ennek köszönhette a mérsékelt európai fogadtatást (hogy a magyarországiról ne is beszéljek), s most úgy néz ki, hogy az M2 ára is magasan a konkurrencia felett lesz. Persze minden relatív, hiszen ha például valaki csak játékhoz akar venni egy PC-t, s mondjuk az ebben a számunkban ismertetett Need for Speed-et megfelelő sebességgel akarja élvezni, minimum 200.000 Ft-ot kéne a gépre költenie. Ezzel szemben az említett játék már a ma is kapható 3DO rendszeren is 100%-os élményt nyújt.



Blair kapitány gondterhelt a háború kimenetelét illetően.



A Kilrathi rombolónak ezzel befellegzett.

## HOGY MI IS AZ AZ M2?

Ez a fedóneve a 3DO következő generációs technológiájának, ami szinte forradalmasítja az eddig ismert CD-alapú szórakoztatást. A gép technikai adatai, ha hihetünk a híreknek, még a nemrégiben bemutatott Ultra 64-et is felülmúlják. Az M2 jövője már annyiból is biztató, hogy olyan cégek támogatását sikerült megnyerni hozzá, mint az Apple, az IBM és a Motorola. Ennek köszönhetően a gép lelke egy 66 MHz-es RISC PowerPC 602 mikroprocesszor, s ezen kívül 10 db(!) co-processzor segíti elő a tökéletes vizuális illetve audio élményt. A gép 6 MByte memóriával és beépített MPEG 1-es modullal lesz ellátva, amivel mint köztudott, video CD-k lejátszása válik lehetővé. Mindezekkel persze csak a leglényegesebb dolgokat említettem. A 3DO szerint a gépük csaknem tízszer lesz erősebb a PlayStation-nél, és kb. 3-4-szer az Ultra 64-nél. Ezt kitűnően szemlélteti a következő adat: az M2 264 millió lebegőpontos számításra lesz képes másodpercenként, ami mint ismeretes a 3D-s grafikákhoz szükséges, s például az Ultra 64 ezirányú képessége csupán 15 MFLOPS. Az M2 megjelenése azonban - az Ultra 64-hez hasonlóan - sajnos csak jövőre várható.





Egy tökéletes illusztráció az M2 képességeire: szinte bármennyire nagyítjuk ki a dinó egy-egy részletét, a kép csodálatosan éles és pixelmentes marad. S ne feledjük: ez nem egy álló kép, mindez real-time-os texture mapped poligonokból áll.

## WING COMMANDER III

Azt hiszem ezt a játékot senkinek sem kell bemutatnom, hiszen a Wing Commander sorozat első része szinte már a C64 kivételével minden gépre megjelent.

A sorzat harmadik tagja PC-n immár átütő sikert aratott, ami legfőképp annak tudható be, hogy a szokásos űrhajós részeket Mark Hamill (Star Wars) főszereplésével egy egész "mozifilm" kovácsolta össze egy teljes történetté.

A 3DO verzió, mondhatni, még jobb lett, mint a PC-s, hiszen az köztudott, hogy a 3DO egyik legfőbb erőssége a full motion video. Az élvezető jelenetek tehát sokkal élvezetesebbek mint PC-n, sőt még néhány apróbb jelenettel több is található benne. A PC-s változat az SVGA felbontásról, és a csodálatosan kidolgozott 3D-s részekről volt híres. 8MB RAM híján 3DO-n erre persze nem volt lehetőség, a 3D-s részeket leegyszerűsítették, viszont ezt kárpótolja a poligonok szebben kidolgozott texture mapping borítása, amikhez a PC 256 színével ellentétben 16 bites, azaz 65.536-os palettáról válogathattak. A 3DO ezen kívül az egész grafikát 20 képkocka/másodperces sebességgel futtatja (egy Pentiumon ez az érték 12-15 között mozog), és a küldetések betöltéséhez is csak pár pillanat szükséges. Igaz a különösen heves csaták közben néha egy kis lelassulás tapasztalható, ám ez minimális, s az egész játék ettől eltekintve sokkal gyorsabb, pergőbb és jobban kezelhető.





# FADE TO BLACK

**AZ AKCIÓJÁTÉKOKNAK ÚJ GENERÁCIÓJA SZÜLETIK.**

## A RÉMÁLOM FOLYTATÓDIK

A játék a Flashback folytatása, az akkor történtek óta 50 év telt el. Hősünk, Conrad Hart azóta hibernálva hánykódott a végtelen űrben. Egy nap azonban valakik rábukkantak a hajójára, felsugározták a saját űrhajójukra, s megszakították Conrad álmát. Hősünk amint magához tért, ismét a legádázabb ellenségeivel, a Morphokkal találta magát szemben. Emberünket hamarosan a Holdra szállították, New-Alcatrazba.

## AZ IRÁNYÍTÁS

A Flashback óta az irányítás teljesen átalakult. Mozogni a kurzorbillentyűkkel tudunk (vagy a joystickkal), harcállásba helyezkedni a jobb Alt-tal, tüzelni a jobb Ctrl-lal (normál állásban így gránátot hajíthatunk), újra tárazni pedig az Enterrel lehet. A jobb Shift-tel - csakúgy mint a Doomban - oldalazni, illetve kicsiket lépni tudunk, még apróbbakat lépni a Page Up/Down gombokkal lehet. Ugrani a "J" billentyűt lenyomva tudunk. A terepen lévő tárgyakat, lifteket működtetni, illetve a szekrényeket nyitni a Space-szel tudjuk, a kiválasztott tárgyainkat pedig az "U"-val használhatjuk. A fegyvereink és a tárgyaink közül (ha már több dolog van nálunk) az 1-5 billentyűkkel válogathatunk, s hogy épp mit veszünk igénybe, azt a bal alsó sarokban lévő kijelzőn követhetjük nyomon. Tárgyainkat az inventory-ba belépve ("I") is aktivizálhatjuk (Enter), de itt meg is vizsgálhatjuk őket (jobb Shift), s ugyanígy tudjuk az üzeneteinket is elolvasni. (A Tab-bal és a kurzorbillentyűkkel válogathatunk.) Az "L" billentyűvel a load, az "S" billentyűvel pedig a save opcióba kerülünk. Végül a bejárt terepről az "M"-mel hívhatunk le térképet.

## NÉHÁNY JÓTANÁCS

Mielőtt belekezdenénk a játékba néhány hasznos tippet adnék a túléléshez. Tűzharcban ha fedezékből tüzelünk, mint például egy ajtónyílás mögül félig előbújva, nem fognak minket eltalálni. Előfordulhat azonban, hogy például egy lifttel megérkezve nem találunk fedezéket. Ilyenkor (legalábbis ha az ellenfeleink hőkövetős lövedékkel tüzelnek), ha időben lehajolunk, a lövedék el fog húzni felettünk. Ne maradjunk azonban letérdelve, különben a lövedékek már ebben a helyzetünkben fognak minket befogni. A pattogó gránátokat kilőni vagy semlegesíteni nem lehet, csak átugorhatunk előttük, esetleg lehajolhatunk előlük. Találkozhatunk majd tüskés aknákkal is, ezekkel szemben tartsunk minél tisztességesebb távolságot, ám ha mégis közelebb kell mennünk, ne tegyünk gyors mozdulatokat, azaz a Shift-tel lépkedjünk.



Az exkavátort egy Risidium nevű ásvánnyal tudjuk működésbe hozni.

## A HOLDON

Conrad irányítását tehát New-Alcatraz börtönében vehetjük át. Hősünk nem sokáig unatkozik, ugyanis az ellenálló földiek egy kemény kötésű fazont, John O'Connort küldték a kiszabadítására. Fegyverünk tehát már van, indulhat a móka. Sajnos arra most itt nincs hely, hogy leírjam, hogy melyik sarkon milyen ellenséggel találkozhatunk, vagy hogy az összes szekrény tartalmát részletezzem, tehát mindig csak az adott pálya jellemző akadályainak a megoldását fejtem ki.

A börtönben az első nehézség: a lézerrácsokon átjutni. Először lőjük ki az egyik rács mögött ólálkodó robot rakétáit, majd engedjük ki a zöld kapcsolóra lépve. A robot így kinyitja nekünk a piros rácsot. Mindegyik szinten lesz egy-két titkos ajtó, ezek azonban annyira nem titkosak, mert ha már elhaladtunk mellettük, a térképen mindegyik jól látható. Ezen a szinten két ilyen ajtó van, mindkettőt a hozzájuk legközelebb eső kapcsoló nyitja. Az egyik mögött egy szekrényben robbanó lőszert, a másik mögött pedig egy liftet találhatunk. A lifttel menjünk fel, s robbantsuk fel a csövek melletti hordókat. A megrongálódott csöveken a Morphok már nem tudnak közlekedni, így az alattunk lévő szinten nem fognak már újratermelődni. A legtöbb zárt ajtóhoz egyébként általában kulcsot kell szerezni, ezeket pedig a szekrényekben találhatjuk, ám ezekre - mint már említettem - most nem térek ki, de amúgy sem biztos hogy szükség lenne erre. Nos tehát haladjunk tovább. Találhatunk az egyik szekrényben egy ReChargert, ezzel az energiánkat tudjuk feltölteni. Hamarosan találkozhatunk a



Bergstein professzort a teleporthoz kell kísérni.



A drágaköveket a megfelelő sorrendben kell a foglalatokba helyeznünk.



A Gólemek gyorsaságukkal ugyan nem, de az öklükkel sok fejfájást tudnak okozni.

tüskés aknákkal, amik egy erőpajzs kapcsolóját őrzik. Nem kell azonban a kapcsolót használnunk, ha beindítjuk a Morph-termelő gépet, s a hordót az erőpajzs előtt lőjük szét.

A feladatunk tulajdonképpen először egy elsősegély-ládába rejtett radarzavaró készülék megkeresése, ezt a hibernált manus szobájában találjuk, akit mellesleg lőjünk le, mivel tulajdonképpen egy Morph. Ha ezt megszereztük, a hangárajtó nyitókódját kell megkeresnünk, majd a hangárt kinyitnunk. A kódot attól a Morphtól vehetjük el, aki egy asztalnál ül, pontosabban annak a szekrényéből. A szekrény kulcsát az ugyanitt ránk támadó Morph őrzi. A kódot be kell ütni a számítógépteremben a gépbe, s már csak a hangár megkeresése maradt hátra. Nem sokkal a hangár előtt lesz majd egy hely, ahol egy szállítókocsit kell bekapcsolnunk, s csak a kocsival együtt tudunk egy ajtón bejutni.

Ha megtaláltuk a hangárt, beszállva az űrhajóba találkozunk végre Johnnal, és távozunk a Holdról. A Morphok ugyan kilövik a hajónkat, ám előtte még sikerül elteleportálnunk Shadowra, a Mandragore Ellenállás űrbázisára. Itt találkozunk Sarahval, az ellenállás vezetőjével. Mint megtudjuk, az eltelt 50 év alatt a Morphok az egész naprendszerünket meghódították, csak kevesen maradtak, akik még ellenállnak. Beszélgetés közben Sarah kap egy jelentést, ami a Morphok egy titkos kutatóbázisáról szól, ahol Professzor Bergsteint is fogva tartják. A feladat tehát adott: kiszabadítani a Professzort. John kapja a bázis egyik szektorát, mi a másikat vizsgáljuk át.

## A D321-ES ASZTEROIDÁN

A kutatóbázison rögtön nehézségek adódnak: a védelmi rendszer miatt John nem tudja a bázis teleportjának a célkoordinátáit átprogramozni. Először tehát meg kell keresnünk a bázis generátorát, s le kell kapcsolnunk. Ha ez megvan, meg kell találnunk a Professzort. Amikor a Professzort kiszabadítjuk, elmondja, hogy a Morphok kifejlesztettek egy szuper fegyvert, amivel kontrollálni tudják az emberek akaratát. Ad nekünk egy komputervírust, tehát miután a profot elkísértük a teleporthoz, nekünk még van egy feladatunk: a vírussal megfertőzni a bázis rendszerét, a generátortól pár lépésre lévő nyílásba helyezve a vírust. (A tárgyak használatánál az "U"-t kell lenyomni!) Ha ez megvan, mi is gyorsan siessünk a teleporthoz, ugyanis a bázis hamarosan a levegőbe repül.

## A MARSON

Conradot egyből a Marsra teleportálták, ugyanis kiderült, hogy a Morphok szuper fegyvere valahol egy orbitális állomáson kering. Az állomás energiáját egy Risidium nevű ásvány adja, ezt pedig a mi naprendszerünkben csak a Marson bányásszák. A szállítmányokat automatizálva küldik az űrállomásra, tehát a küldetésünk, hogy megszerezzük a bányából az állomás koordinátáit tartalmazó dokumentumokat. Amint átvesszük az irányítást, keressük meg a bánya szállítókocsijait, s indítsuk el őket. A már az első pályánál ismertetett módszerrel így bejuthatunk a raktárakba, ahol a szekrényekből többek között egy antiradioaktív védőpajzs kerül elő, a különös, rácsos szekrényekből pedig Risidiumot vehetünk magunkhoz. Az új pajzsot használva (ez kis mértékben fogyasztja az energiánkat) immár átmehetünk a sugárveszélyes bányaszakaszba. A laboratóriumba egyelőre még ne menjünk be, hanem a folyosó másik végén lévő szobában a Risidiumokkal indítsuk be az exkavátort (az oldalán lévő nyílásba helyezzük). Ha legalább 2 darab Risidiumot begyűjtöttünk, a géppel egészen a laborig eljuthatunk, ahol a fúrófej szétroncsolja az ott ólálkodó óriás férget. A laborban végre megtaláljuk, amit kerestünk. A koordináták alapján az ellenállók hamarosan kiszámítják az állomás helyét: jelenleg a Vénusz körül állt orbitális pályára. Rögtön oda is teleportálnak minket, innentől fogva rádiócsendet kell tartanunk.



A lifttel megérkezve egy heves tűzharc kellős közepébe csöppentem.



A SuperMorph-fal szemben csak egy dolgot tehetünk: felhúzzuk a nyúlcipőt.



A Morphok hatalmas hajójában még egy kis űrrobogót is "meglovasíthatunk".

## AZ IDEGEN ÁLLOMÁSON

A Morphok állomásán először is meg kell keresnünk a mágneses mezőket kimutató szerkezetet. Ezzel kapcsolatban felhívnám a figyelmet arra, hogy itt a lefolyt, bunkókban végződő nyúlványok tekintendők szekrényeknek. Ha megvan a gép, segítségével immár láthatjuk az állomás másik felébe vezető hídon, hogy hol pásztáznak a mágneses mezők. Még így is elég nehéz lesz átugrálni őket. Ha azonban sikerül, egy különös fejet találhatunk bezárva. Amint kiszabadítjuk, azaz belelövünk néhányat a fejet fogvatartó gépezetbe, kiderül, hogy ez egy élőlény, a neve pedig Ageer, s népe, a Plútó nagy Ősei csatlakozni akarnak az ellenálláshoz. Ezek után elvezet minket a hajójához, nekünk csak kísérnünk kell, s persze eltakarítani az útból a robotokat és a Morphokat. Az űrhajóval egyenesen a Plutóra repülünk, ahol Ageer tanácsa szerint meg kell keresnünk a Mindenttudó Bölcset, aki megmutatja a Piramishoz vezető utat.

## A PLÚTÓN

Ezen a pályán energiatöltőket nem fogunk találni, ám a kék sugarakkal feltölthetjük a pajzsunkat. Itt a szekrényeknek a nagy szoborkezek felelnek meg. Hamarosan találkozhatunk





*Ez az álcázott harcos tisztára mintha a Doomból tévedt volna ide.*

Gólemekkel is, ezekre felesleges lőni, inkább csak meneküljünk, úgyis nagyon lassúak. Mielőtt felkeresnénk a Bölcset, először a madaras termet kell meglátogatnunk. Itt be kell fogni a madarakat, méghozzá úgy, hogy a földön lévő kapcsolókkal kábító lövedékeket lőhetünk ki a falakból, s ezekkel kell eltalálnunk a madarakat. Ha elkábultak, vegyük fel őket, s mielőtt távoznánk, vegyük szemügyre a madarak mögötti festményt a Morphok evolúciójáról. Hamarosan egy Morphokkal teli terembe érünk, ám először álljunk meg az ajtóban, mivel a bent lévő Gólem helyettünk is osztogatja számukra a halált. Ha mindegyik kimúlt, a terem végében állítsuk be az evolúcióról szóló képet úgy, ahogy az imént láttuk (persze a Gólemmel vigyázzunk közben). Az ajtó mögött egy ékkövet fogunk találni, a pályán ezzel együtt öt követ szedhetünk össze. Még két trükkös kaput találhatunk: azon a folyosón, amiben a medence van, a másik végén két kapu áll egymással szemben mellettük egy-egy szobor egy-egy bemélyedésben. Ezeket az ajtókat a szobrok eltolásával lehet kinyitni, ám mielőtt ezt megtennénk kapcsoljuk be a medencénél a gombbal a padló-paneleket. Ezután a baloldali kapu mögül eresszük ki a Gólemet, majd áll-



*Menekülés a SuperMorph elől.*

junk rá az egyik bekapcsolt panelre, s várjuk meg, amíg a Gólem az így bekapcsolt sugárba belesétál. Szegényből nem marad más, mint az egy szál szeme, ezt pedig adjuk oda a medencéből kinyúló kéznek. A szemgolyóért cserébe egy kódot kapunk. Ideje hogy felkeressük a Bölcset. A Bölcshöz vezető lift előtt egy ábrasort pillanthatunk meg, ezt jegyezzük meg. Fent, a Bölcs termének padlóján ugyanezeket pillanthatjuk meg. A feladat: csak abban a sorrendben léphetünk rájuk, ahogy lent láttuk. (Az nem baj, ha a sort újra kezdjük.) Ha jól csináltuk, a szakadékhoz érve megjelenik a jós, s egy felajánlást kér: engedjük el a madarunkat. Ténykedésünk eredménye egy a drágaköveinkből álló újabb kódsor.

Liftezzünk vissza, menjünk ki a nagy terembe, s ha minden igaz már csak itt van egy lezárt ajtó. Az ajtó mellől azonban eltűntek az elektromos panelek, tehát immár a falon beállíthatjuk a kéztől kapott kódot. Az ajtón keresztül hamarosan újabb Gólemekhez, majd a drágakövek foglalataihoz érkezünk. Egy, a kék már a helyén van, így berakhatjuk a többi ötöt a megadott sorrend alapján. Munkálkodásunk hatására előemelkedik a már említett Piramis, s elmondja nekünk a Plútó Őseinek a történetét: Ageer és népe barátsággal fogadták a Morphokat, ám azok "hálából" meghódították a Plútót. Ageer és népe elhagyta a testi mivoltukakat, hogy egyesítsék az ismereteiket és a tudásukat, s egy mindennél magasabb szellemi lényt hozzanak létre: a Piramist. A Morphok elfogták a Piramist, ám az emberek (ezek mi volnánk a Flashbackben) a Mester Agy megsemmisítésével kiszabadították.

Hamarosan Morphok jelennek meg a Piramis-terem ajtajánál, tehát meneküljünk. Megjelenik egy irtózatos SuperMorph is. A következő folyosón vele találjuk magunkat szemben, amint rohan felénk, ám egy pillanatra se álljunk meg, így pont kiérünk a folyosóról, s kikerülve őt el tudunk menekülni a következő liftig. Igenám, csakhogy eközben a Morphok sem tétlenkednek: ismét elrabolják a Piramist. Újra találkozunk Ageerral, aki egy teleporthoz irányít minket, tehát ismét irány az idegen hajó.

## ÚJRA A MORPHOK HAJÓJÁN

Egy garázsba teleportálódtunk. Csórjunk el egy űrrobogót. A repülgetős rész igen egyszerű, nem hiszem, hogy problémát fog bárkinek is okozni. Mikor végre ismét gyalog folytatjuk utunkat, a szokásos módon folyik tovább a játék, csak egy különös dolgot tapasztaltam: az egyik folyosón egy erőpajzsot egy láthatatlan panel kapcsolta ki ugyanannak a folyosónak a végében. Továbbhaladva egyszer csak egy hatalmas üvegablak elé érve, lenézve különös beszélgetést hallgatunk ki: John jelenti a Mester Agynak, hogy egy detonátort helyezett el a Shadow bázison. John észrevesz minket s egy újabb meglepetés következik: O'Connor nem más, mint a SuperMorph. Most se bocsátkozzunk harcba vele, ismét a következő lifthez meneküljünk előle. A lift a Morph űrhajóba teleportálja hősünket, így Conrad felsugározza a Piramist, s kereket old.

## A SHADOW BÁZISON

Conradot azonban követik a Morph vadászgépek, az ellenállók bázisán így heves ostrom kezdődik. A feladatunk először is eljutni a még mindig működő főhadiszállásra. Ott Hank elmondja, hogy Sarahţ fogva tartják a hálótermeknél, s csak neki van kulcsa a generátor-teremhez. A továbbiakban tehát a hálótermekhez teleportálva ki kell szabadítanunk Saraht, majd leszerelni a generátorra helyezett bombát. A generátorteremnél egy-két helyen találkozhatunk nyilas panelekkel, ezekről Hősünk letolódik az adott irányba. A generátornál először rá kell lépnünk a három piros kapcsolóra a földön, majd ha mindhárom aktív, nyissuk ki a velük szembeni szekrényt.

Conrad semlegesíti a bombát, s az ellenállás ellentámadásba lendül. Új szövetségesünkkel Ageerrel már tudjuk a Mesteri Agyak titkát, hogyan állnak egymással telepatikus kapcsolatban egy felsőbbrendű lényt képezve. Az ellenállás a mi naprendszerünket irányító agyat veszi célba. A terv: egy distransporterrel bejuttatni közvetlenül az agyhoz a Piramist. Kettejük mentális erejének összecsapása még nem tudni milyen eredménnyel fog járni.

## A HÚSVÉT SZIGETEKEN

Az agyhoz vezető út persze rengeteg csapdával van kikövezve. A már látott eszközökön kívül csak egy érdekes terep lesz: az üvegszoba, ami egy labirintus, ám alig látni a falait. Az agyhoz teleportálva sikerül a terv, már csak ki kell jutnunk valahogy. Az egyik teremben megjelenik Sarah, sőt kettő is lesz belőle. A történet végül kétféleképp fejeződhet be. Ha sürgősen nem lövünk bele az ál-Sarahba (amelyik elsőnek jelent meg), az felveszi a valódi képét, azaz a SuperMorph formáját, elintézi pillanatok alatt a valódi Saraht, s egyedül menekülhetünk, sőt még az űrhajó irányítása is ránk marad. Tehát egyszerűbb, ha gyorsan magunkra uszítjuk a SuperMorphot, s mindketten megmenekülve teljes lesz a Happy End.

**576 Kbyte ÉRTÉKELŐ**

**FADE TO BLACK** — KIADJA: EOA

| | |
|---|---|
| grafika | ■■■■■■■■■■ |
| hang/zene | ■■■■■■■■■■ |
| kezelhetőség | ■■■■■■■■□□ |
| kihívás | ■■■■■■■■□□ |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **96%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 16MB VIDEO: VGA CPU: 486DX CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Ez már a negyedik rész, de még mindig nem látni a játék végét. Tényleg monumentális az alkotás!

# NEW

## A TELEPEN MÉG VAN EGY KIS DOLGUNK,

...nevezetesen le kell adnunk Raven fejdíszét a Parancsnoknak, aki ezt némi kreditekkel honorálja (jó memóriájú olvasók valószínűleg emlékeznek arra, hogy Raven űrhölgyet körözték volt), de ha ezzel megvagyunk, akkor már semmi sem ment meg bennünket attól, hogy ismét egy új helyszínre evezzünk, persze csak képletesen. Ez a helyszín pedig nem más, mint a Kapu, amelyet azonban előbb be kell tájolnunk. Jó memóriájú olvasóink talán emlékeznek arra, hogy valamikor régen zsákmányoltunk egy papírtérképet DARREN PERRY néhai gyilkosaitól. Nos ezt a térképet vegyük most használatba, és rövid keresgélés után a délnyugati sarokban rá is akadunk a Kapura (K helyszín). Most már semmi akadálya, hogy megközelítsük, de mielőtt megközelítenénk, vegyünk magunkhoz némi lőszert (rakétához is érdemes!) és TNT-t. A Kapu őre egy meglehetősen intelligens, de legalább annyira beképzelt számítógép, akivel lehet beszélgetni, de nem érdemes, mert esetleg megsértődik, és akkor számunkra -szó szerint- vége a világnak. Inkább a csavarhúzó segítségével szereljük le a gép "agyát" védő panelt, majd RUSS a COMPUTER szaktudás segítségével bolondítsa meg egy kicsit a rendszert, és máris besétálhatunk. Az ajtó persze becsukódik mögöttünk, nekünk pedig most egy kicsit Dizzy-jellegű tevékenységet kell folytatnunk, egészen pontosan össze kell szednünk néhány alkatrészt, amelyek segítségével a bejárati ajtót újra ki tudjuk nyitni. Ezért most egy egy enyhén szájbarágós rész következik (csak az ajtónyitásokat, meg a nézés/keresés parancsokat hagytam ki): D * D * K * É * K (itt egy csata következik, melynek végén a győztes fél jutalma egy ösztöke) * D * D * NY * NY * D * D * D (itt egy ajtót kell felrobbantanunk TNT segítségével) * D * K * É (ebben a szobában egy relét találunk) * D * NY * É * É * É * É * K * K * É * É * NY * É * K * K * D * D * K * D * NY * D * NY * NY (egy felkutató állja az utunkat, amelyet le kell csapnunk; mögötte RPG rakétákat találunk) * K * K * É * K * É * É * É * K * K * D * NY * D (újabb csata, a tét egy hegesztőpisztoly) * K * K * É * É * K * K * D * D (ismét egy csata, ezúttal egy lézerpisztolyba való energiatárért) * NY * D * (ebben a helyiségben egy tranzisztort (tranyó), valamint egy hegyes tüskékkel keresztüldöfött holttestet találunk. A fickót, amíg élt, BASIL FROSTER-nek hívták (ismerős név, nem?); erről egy B.F. monogramm is tanúskodik, amely fegyverének agyába van vésve) * NY * É * K * É * É * NY * NY * D * D * NY * NY * D * K * K * D * K * K (itt forduljunk délnek és vegyük használatba a kötelet, mert egy verem előtt állunk) * NY * D * K * D * NY * NY * É (következő áldozatunk egy rozsdás robot, győzelem esetén jutalmunk pedig egy kondenzátor (kondi), amelyet a kapcsolószekrényből kell kivennünk) * D * K * K * É * NY * É * NY * NY * É * NY * NY * D * D * NY * É * É * NY (itt mindenki vegye fel az antirad ruhát, mert egy erősen radioaktív rész következik) * D * D * D * NY * D * K * K * K * K * É (az antirad ruhákat cseréljük vissza rohampáncélra) * É (itt egy védelmezőnek csúfolt szerzet állja az utunkat, akit csak rakétavetővel, illetve lézerpisztollyal tudunk megsebezni. Pardon, ösztökével is, csak annak öleg kicsi a hatótávolsága) * K (forduljunk déli irányba és robbantsuk fel az ajtót) * D * D * K * K (ezt az ajtót ELEKTRONIKA szaktudással (RUSS) lehet kinyitni) * K. Nos, eljutottunk abba a szobába, ahol az elromlott ajtónyitó panel van. Csoportosítsuk át NEIL-hez (mint fő műszerészhez), a relét, a tranzisztort és a kondenzátort, majd a panel felé fordulva vegyük valamelyiket használatba. A panel "megjavul", kapcsoljuk is rögtön át, és bár látszólag nem történik semmi, induljunk vissza a bejárat felé. A visszafelé vezető utat nem írom le, mert meglehetősen egyértelmű, csak a radioaktív részre (antirad ruha) és a veremre (kötél) kell ügyelni. Ja, és még valami. Azon a helyen, ahol a hegesztőpisztoly egykori tulajdonosával csatáztunk, most egy fura, szubszónikus hangokat hallató felkutató állja az utunkat. Ezt ismét RUSS tudja az ELEKTRONIKA szaktudás segítségével kivonni a forgalomból (Közelmenni hozzá nem lehet, mert áramütést kapunk). Ha ezt az utolsó akadályt is sikerült elhárítanunk, akkor jöhet a happy end, azaz a kinyitott bejárati ajtón keresztül ismét kimehetünk a szabad levegőre. Hurrá! Persze, aki azt hiszi, hogy ezzel vége is van a játéknak, az nagyon téved, mert a java még csak most következik...



*Hatan talán csak elbírtok ezekkel a robotbigyókkal.*

## A SZIGET KÜLTERÜLETÉN...

...ezzel mindenesetre végetértek kalandozásaink, és most már csak egyetlen feladat vár ránk (igaz, az jó hosszú lesz), nevezetesen be kell hatolnunk az Ezredes kúriájába és meg kell interjúvolnunk őt a Szigeten észlelt különös állapotokat illetően (előtte még esetleg kiirthatjuk MCRONALD-ot a mikroöngyűjtő segítségével (mivel ő egy android), ha már úgyis a Városban vagyunk). Azonban, mint ahogy már a leírás elején utaltam rá, a Kúriából nincs visszatérés, ezért alaposan fel kell szerelkeznünk, mielőtt rohamra indulunk. Javaslom a leírás elején közölt táblázat alapos áttanulmányozását a fegyverkezelési szaktudásokat illetően (sürgősen behozni a lemaradásokat!), valamint elegendő mennyiségű lőszer és robbanóanyag beszerzését (A LÉZER és az ELEKTRONIKA szaktudásokat majd az űrállomáson (később) lehet fejleszteni, emiatt tehát egyelőre nem kell aggódni.). Ja, és mindenképpen mentsünk állást a Kúria előtt, hogy ha esetleg valamit elb*nánk (elbaltáznánk), akkor újra meg tudjuk próbálni. De most már lássuk a medvét, vagy úgy is mondhatnám, hogy csapjunk a lovak közé!

## A KÚRIÁBA VALÓ BEHATOLÁS...

...nem tartozik az egyszerű dolgok közé, mivel igen könnyen aknára gyalogolhat az ember gyermeke (Ez ugyan szó szerint "felemelő" élmény, de valahogy mégsem az igazi...). A PIROTECH szaktudást viszont azért találták fel az előrelátó alkotók, hogy az elszánt kalandozók ne a Rókus kórház idegosztályán fejezzék be a játékot. Ez a szöveg magyarul azt akarja jelenteni, hogy ahol a program kiírja, hogy "Sűrű fű nő itt." ott forduljunk balra, ATTILA pedig lépjen akcióba és hatástalanítsa az aknákat a fent említett szaktudás segítségével. Ha ez megtörtént, automatikusan teszünk egy lépést előre, majd ismételjük meg az eljárást



# COMER

(újabb aknák kerülnek át múlt időbe), ezután pedig forduljunk balra és másszunk át a falon. Egy barátságos kis szobába huppanunk, amely már a Kúria részét képezi, de itt még nem találunk senkit, ezért nézzünk be a szomszéd helyiségbe. No, igen. Elismerem, hogy a NEWCOMER egy olyan játék, amely több évi kalandozás után is valószínűleg tartogat még meglepetéseket, de őszintén be kell ismernem, hogy ezen a ponton majdnem lefordultam a székről. A szoba lakója ugyanis nem más, mint maga PAUL VAN KRYG, ismertebb nevén az EZREDES. De ez még semmi, mert a Várost állítólag sakkban tartó, kegyetlen, zsarnok, gyilkos stb. figura nem más, mint egy minimum 80 éves aggastyán, akinek ráadásul tőből hiányzik mindkét lába. Felesleges tehát gyilkos szándékkal viseltetnünk iránta, meg egyébként sem hagyja, hogy szóhoz jussunk. Csak ő beszél. Elmondja, hogy valamikor valóban ezredes volt, de ahhoz, ami most történik a Szigeten, semmi köze. És elárulná azt is, hogy ki a felelős a jelenlegi állapotért, de már nem jut rá ideje, mert egy hatalmas robbanás megakadályozza ebben. Nekünk szerencsére semmi bajunk nem történik, de az öregember feje szétrobban. R.I.P. Ezután a szomorú esemény után nézzünk körül egy kicsit a szobában. Találunk egy ál kódkulcsot, valamint egy üzenetet, miszerint a Kúria alatt valószínűleg egy bázis van, amelynek bejárata a lőszerraktárból nyílik. Az ál kódkulcs természetesen ezt a bejáratot nyitja, de ott még sajnos nem tartunk. Először ugyanis holmi testőrökkel kell megverekednünk, akik le akarnak bennünket tartóztatni a kúriába való illegális behatolás alapos gyanúja miatt. Persze mindenkit érhet meglepetés, így a testőröket is, nekünk ugyanis természetesen eszünk ágában sincs magunkat megadni, mint ahogyan azt ők szeretnénk. Tehát csata következik. Amennyiben mi győzünk (más eredmény szerintem elképzelhetetlen), már nincs más dolgunk hátra, mint megkeresni a lőszerraktárat, alaposan feltankolni magunkat fegyverekkel, majd használatba venni az ál kódkulcsot és jöjjön, aminek jönnie kell...

## HÁT ELŐSZÖR IS EGY GRATULÁCIÓ...

...jön a program alkotóitól, akik ezenkívül még azzal is bátorítanak bennünket, hogy a játék nagyobb részén már túl vagyunk. Ez biztató, az viszont már kevésbé, hogy közvetlenül a bázison történő landolásunk után az algút beomlik mögöttünk, elvágva ezzel a visszavonulás útját. Mindegy, ha már itt ragadtunk, induljunk tovább. Hamarosan el is érkezünk egy szemétlerakó helyiséghez, amelyben egy lézerpisztolyhoz való energiatár vár ránk (odabent a szeméttárolót ki kell nyitni ahhoz, hogy megtaláljuk). Miután felvettük, mentsünk egy állást ugyanis most egy nagyon kemény csata következik, amelyben könnyen otthagyhatjuk a fogunkat. Egy balkanyar után ugyanis egy igen jól felfegyverzett csapat állja el az utunkat. Vezetőjük egy nagydarab ember, rövid szózatot intéz hozzánk, amelyet szó szerint le is írok, mivel jó néhány figyelemreméltó dolgot tartalmaz (jómagam legalábbis itt estem le másodszor a székről):

"A gépek kíváncsian villogtatják meg ledjeiket, aztán hatalmas energianyalábok futnak végig a krómozott karokon és tartóelemeken, melyek megremegnek az ide-oda csapkodó kékes fénysugaraktól."

"Nos, Mr. Quolt, látom, a kitartás jó eredményt produkál... Nem tudom megismer-e engem, vagy sem. Számos nevem van... Mint például PHIL MURDOCK, vagy WILDER, de az igazi JOHNSON. Ez utóbbi tényleg igaz. Egyébként nehogy azt higgye, hogy élve távozhat innen. Túl sok problémát okozott nekünk, s ez irritál engem. Talán megérti, miért volt itt, talán nem, de elismerem, a tapasztalat, amit az ön révén szereztünk, igen hasznos a tudósaink számára. Most tovább beszélni szükségtelen. Tegyünk pontot az ügy végére. Monseiur FABIER elégedett lesz..."

Ezután Mr. MURDOCK-WILDER-JOHNSON egy szárnysegédje kíséretében elrohan, mi pedig nem érünk rá azon filozofálni, hogy milyen tudósokról szövegelt nekünk, továbbá, hogy ki is az a Monseiur FABIER, mert a csapat közben már nekünk is támad. Mint már említettem, ez egy igen nehéz csata lesz, ráadásul a dolgunkat ezúttal a fegyvercserélgetés is nehezíteni fogja, ezért néhány szóban ismét kitérnék az általam nyerőnek ítélt stratégiára:

Az első három helyen SHEILA, RUSS és GEORGI álljon, az erejüktől függő sorrendben (elöl a legerősebb). A negyedik helyen NEIL álljon egy M200-assal, míg mögötte ATTILA és SARAH helyezkedjen el egy-egy RPG rakétavetővel. Az első négy ember egyelőre csak védekezzen, amíg a két rakétavetős elintézi az elöl álló MELÁK HARCOS-okat, akiket más fegyver nem fog (Bocsánat, az ösztökéről megint elfelejtkeztem, de annak továbbra is nagyon kicsi a hatótáva, valamint ATTILA használhatná a lézerpisztolyt is, de pillanatnyilag a RAKÉTAVETŐ szaktudása magasabb.). Ha ez megtörtént, SARAH és ATTILA cseréljenek egy-egy M200-asra, majd várjuk meg, amíg az ellenfél másik része eléri a 14 méteres lőtávolt és akkor kezdjük őket auto módban módszeresen megszórni. Talán a legokosabb, ha az első két-három körben NEIL még mindig csak védekezik, mert ilyenkor még elég könnyen meglőhetik a negyedik embert is, és ha nem védekezik, akkor baj van. Aztán már lőhet ő is nyugodtan.

## AMENNYIBEN GYŐZTESEN KERÜLÜNK KI...

...ebből a csatából, nyugodtan meg is szabadulhatunk a fegyvereinktől, a rakétavetők, a lézer pisztoly és az ösztöke kivételével, mivel további ellenfeleinket ezeken kívül mással nem tudjuk megsebezni (tudniillik innentől kezdve kizárólag robotokkal kell küzdenünk.). Most pedig induljunk tovább észak felé, ahol néhány igen érdekes dolgot találunk. Mindenekelőtt a lőszerraktárat (előtte egy ajtót álkulccsal kell kinyitnunk), ahol rohampáncéljainkat űrpáncélokra cserélhetjük, valamint príma lézerpisztolyokat és hozzájuk való energiatárakat is találunk. Van itt még úgynevezett energia lőszer is, amiről egyelőre még nem tudjuk, hogy milyen fegyverbe való, de természetesen majd még kelleni fog, ezért vegyük fel.



Vannak örök vesztesek. Ez a csonti is közéjük tartozik

ÉSZ

A közelben pedig, egy katona szobájában további két energia lőszerre tehetünk szert. Ha ezzel megvagyunk induljunk el délnyugat felé, és - egy okvetetlenkedő pincérrobot kiirtása után - hamarosan egy igen figyelemreméltó szobához érünk, amelyben egy számítógép teljesen ingyen és bérmentve hajlandó a LEZER és a SZÖVEGFEJTÉS szaktudásunkat tréneIni. Minket csak a lézer érint, de az meglehetősen, ne hagyjuk ki tehát ezt a ziccert (később, egy-egy experience-pontokat eredményező győztes csata után érdemes visszatérni és folytatni a kiképzést minél magasabb szintig (hadd hívjam fel ismét a figyelmet az első rész elején közölt táblázatra)). A délkeleti sarokban egy műhelyt találunk, amelynek ajtaja szintén az álkulcs segítségével nyitható ki. Odabent egy munkaasztal és egy csomó jó kis szerszám vár ránk, ragadjuk meg tehát az alkalmat, hogy valami maradandót alkossunk. Csoportosítsuk át RUSS-hoz a NYÁK-ot az epromot és a CPU-t, majd a fiú vegye használatba valamelyiküket és máris egy cartridge fekszik előttünk az asztalon (el ne felejtsük felvenni!). Na, ezek után itt az ideje, hogy megtekintsük a bázis többi részét. A börtön ajtaját egyelőre nem tudjuk kinyitni (de ami késik, nem múlik), holmi karbantartó és sikáló robotokat viszont még érdemes elintézni további experience-pontok reményében. A legfontosabb azonban Mr.JOHNSON magánszobája, amely a bázis keleti felén helyezkedik el. Ebben a szobában egy számítógépet találunk, amelybe a HÓFAJD jelszóval léphetünk be (ez volt az a szó, amit a MARCOS-tól kapott füzetben GWENDOLINE felismert). A számítógépben a MISSZIÓ címszó alatt szereplő szövegekből fény derül a TWM nevű vállalat miben-, valamint Monseiur CLAUDE FABIER és Dr. IAN JOHNSON urak kilétére, JOHNSON úr naplójából pedig számos korábbi kérdésünkre feleletet kapunk, így például arra, hogy ki illetve mi volt az az állkapocs nélküli szörny a Telep múzeumában, milyen célt szolgált a Kapu, valamint, hogy miért kellett kitépni MARCOS nyelvét egy jelentéktelennek tűnő füzet miatt. Néhány mondat erjéig feltűnnek régi ismerőseink, VAN KRYG ezredes, a KIRÁLYNŐ, BASIL FROSTER, CARLOS PEREIRA, az óvoda vezetője, LENKART KARLSON mester, a rockerek góréja, a barlanglakók (az atomreaktor hűtővezetékét javítottuk meg, mint kiderül...), az egyszeri android, az idegenek és a vudук is, valamint egy Mr. THORN névre hallgató, és számunkra egyelőre ismeretlen úriember, és egy ismeretlen szó, azaz inkább rövidítés: EMIA. Érdemes mindent alaposan átolvasni, mert rendkívül tanulságos. Ja, és majdnem elfelejtettem; a vasútállomás biztonsági kódja (9260) is bele van táplálva a gépbe (sőt a falra is fel van írva, de ehhez kicsit magasabb SZÖVEGFEJTÉS szaktudás kéne), ami azért fontos, mert a bázis felső szintje két részre van osztva, ezt a két részt pedig a vasút köti össze. Lassan mi is át fogunk majd menni a túloldalra, előbb azonban még érdemes benézni az intelligenciaközpont-tesztelőbe is, ahol természetesen a nálunk lévő intelligenciaközpontokat (PAPNŐ, MCRONALD, MUNKABIZTOS és az egyszeri android) tesztelhetjük (ki gondolta volna, mi?). Ennek tulajdonképpen nincs nagy jelentősége, de azért érdekes. Ezután azonban már tényleg ideje átkelni a túloldalra. Itt első megközelítésben forduljunk észak felé és pár lépés után egy kapcsolószobához érkezünk. Ebben egy teljesen tönkretett kapcsolószekrény van, de RUSS szerint a vezetékeket szigetelni lehetne valamivel. Szerencsére van nálunk szigetelő anyag (porcelán), amit vegyünk is használatba - ezzel sikerül működésképtelen eszközöket újra beindítanunk. Ha ez kész, akkor egy, a déli részen fekvő kis irodát célozzunk meg, amelyben egy naptáron egy igen értelmes szót (SYZYGY) találunk (SZÖVEGFEJTÉS szaktudással). Ez a szó egy másik irodának a jelszava, amely a bázis közepe felé található (de északnyugatról kell megközelíteni). Itt egy újabb számítógépbe botlunk, amely a MŰSZERÉSZ és az ELEKTRONIKA szaktudásunkat tréneli (táblázat!), valamint néhány kérdésünkre is választ tud adni (SZIGET, CALDYN, TWM, EMIA, ADAM RICHARDSON, CLAUDE FABIER, IAN JOHNSON, ALFRED THORN). Különösen a CALDYN és az EMIA szavakra adott válaszokra hívnám fel a figyelmet, előbbi ugyanis magyarázatot ad a Telemetőben talált üzenetre, utóbbi pedig kezdi sejtetni, hogy miért képzeli magát mindenki legalább tizenhétszeres gyilkosnak a Szigeten...



*10 rongy elég komoly summa. A csaj tuti uránuim csempész.*

## ISMÉT EGY KIS CIRKÁLÁS KÖVETKEZIK...

...a bázis különböző részei és szintjei között. Első lépésként RUSS javítsa meg (ELEKTRONIKA szaktudás) a délnyugati sarokban lévő felvonót és szálljunk le az alsó szintre. Odalent induljunk kelet felé és hamarosan egy észak felé nyíló ajtó ötlik a szemünkbe. Menjünk be és csapjuk le a karbantartót (jutalmunk egy ösztöke), majd a balra nyíló számítógép-szobában keressük meg az ID gyűrűt. A jobb oldali szobában egy röntgengép van, amellyel megállapíthatjuk, hogy a csapat valamennyi tagjának egy apró tárgy van beültetve az agyába (segítek: ez az EMIA). Ezt kéne valahogy eltávolítani. Egyelőre térjünk vissza a felső szintre, ahol a biokertészet (délkelet) ajtaját nyissuk ki az ID gyűrűvel (előtte még néhány felkutatóval is el kell beszélgetnünk) és menjünk be. Bent a délnyugati sarokban lévő szobában keresgéljünk egy kicsit, és néhány feljegyzés mellett egy számot (7345) is találunk.

Ez természetesen egy kódszám, mégpedig a labor ajtajának kódszáma. A laborviszont sajnos ismét az alsó szinten van, tehát irány megint a felvonó. Odalent kelet felé induljunk el, és némi csatározások után sikeresen landolhatunk a labor ajtaja előtt. Üssük be a kódszámot, és már benn is vagyunk. A bejárattól balra eső szoba korábban valamelyik biotechnikustulajdonát képezte, azaz most GEORGI-nak van jelenésa. Az itt található asztal felé fordulva alkalmazza a BIOTECH szaktudást, amelynek segítségével sikerül szétválasztania a fontos dolgokat egymástól, ily módon néhány baktériumtenyészethez juttatva minket. Ezeket vegyük fel, majd pedig célozzuk meg a labor délnyugati sarkában elhelyezkedő szobát, ahol egy poros, régóta üzemen kívül lévő számítógépbe botlunk. Itt pedig természetesen RUSS-nak kell al-



*Női agyvelő - ezért látszik egy töl*



kalmaznia a COMPUTER szaktudást, és ha így tesz, akkor a változatosság kedvéért egy újabb kódszám (1994) kerül birtokunkba. Ezzel a laborbeli szereplésünket be is fejeztük, de továbbra is az alsó szinten maradunk. Egészen pontosan a műtő a következő helyszín, amely a labortól északkeletre helyezkedik el. Itt egy EMIA beültető gépet találunk, amelynek segítségével IAN JOHNSON úr és értelmes kollégái az agyunkat manipulálták annakidején. Ezúttal viszont mi fogunk manipulálni, azaz személy szerint RUSS, aki - ismételten a COMPUTER szaktudással - meg tudja a szekvenciát fordítani, és a masina így EMIA kioperálóként működik tovább. Most már csak annyi a feladatunk, hogy GEORGI egyenként helyezze a baktériumtenyészeteket a gépbe, amely így a csapat minden tagjának agyából eltávolítja az EMIA-t. "Az emlékezet tisztulni kezd...", azaz most végre kiderül, hogy valójában ki miért került ide a szigetre, helyesebben mondva az űrállomásra. Érdekes kis történetek ezek, de a lényeg az, hogy senki nem gyilkos, így NEIL QUOIT sem, akinek a szerepét mi alakítjuk (már nem sokáig, nyugi!).

*"Cipőjének sarka tompán puffant a pallón, míg a hajó könnyedén ringatózott a halszagú esti szélben. A hatalmas ablakok mögül dixieland hangja szűrődött ki, és rengeteg embert látott az étteremben, akik láthatólag jól érezték magukat."*

## TEHÁT NYUGODT LELKIISMERETTEL...

...mehetünk tovább, ezúttal a nukleáris erőmű felé, ami szintén az alsó szinten van, és az ajtaja az északnyugati sarokban nyílik. Itt a több évtizeddel ezelőtt talált ID kártyát kell használnunk ahhoz, hogy bemehessünk, odabent pedig néhány karbantartót kell lecsapnunk ahhoz, hogy a kontrollszobákhoz vezető út szabaddá váljon előttünk. Két kontrollszoba van, ezek közül a délit csak C-4 plasztikkal tudjuk kinyitni, mert az álkulcs és az elektronika szaktudás nem viszi, a TNT viszont az egész reaktort a levegőbe repíti (velünk együtt). A szobában viszont találunk egy lézerdiszket, továbbá a számítógépben a nukleáris erőmű naplóját is elolvashatjuk (sok érdekes dolgot nem tartalmaz). Amennyiben az itteni tevékenykedést befejeztük, menjünk be az északi kontrollszobába is, amelynek az ajtaját már nyitja RUSS ELEKTRONIKA szaktudása, igaz viszont, hogy bent csak egy baljóslatú kapcsolót találunk, amit a biztonság kedvéért kapcsoljunk át, bár őszintén bevallom, hogy nem sikerült rájönnöm arra, hogy mit működtet. Ezután pedig vissza kell térnünk a felső szintre, ahol vegyük kezelésbe a vasútállomással szemben lévő ajtót. Kódszót kér, de nálunk szerencsére még van egy raktáron (1994), ezt tehát üssük is be, és máris az úgynevezett parancsnoki hídon találjuk magunkat. Már csak ez hiányzott. De ha már itt vagyunk, akkor menjünk beljebb, és hamarosan három ajtóba ütközünk. Dolgozni csak pontosan, szépen...kezdjük balról. Ebben a helyiségben egy számítógép uralja a terepet, de ezt sajnos nem lehet csak úgy a COMPUTER szaktudás segítségével megbolondítani, mert egy cartridge is kéne. Persze egy előrelátó kalandozó hátizsákjából nem hiányozhat a cartridge sem (én például mindig azt teszem be először, amikor biciklitúrára megyek), így RUSS nyugodtan el is kezdhet a rendszerben garázdálkodni. Hamarosan el is éri a börtön biztonsági zárját (ha elérte, nyissa is ki, természetesen!), és ennél többre nekünk per pillanat nincs is szükségünk. Menjünk egy helyiséggel arrébb. Ez a fő kontrollszoba, ahonnan nagyon szép a kilátás, sőt egy dokumentumot is találunk a bázis gyors evakuációjáról. Az evakuáció magyarul kiürítést jelent, az oka pedig a szigetlakók szabotázsa volt. A vezetőjük NEIL QUOIT (szem.kód: 2228).



Kinek kellhetett egy szöny-állkapocs?



A parancsnoki hídról pazar a kilátás az űrbe.


...üres koponya a képen.

## NOCSAK, HÍRESEK LETTÜNK...

...persze ebből még nem élünk meg, ezért tegyük át a székhelyünket a harmadik, egyben utolsó szobába, ahol a a meghajtóval ellátott számítógép le tudja olvasni a nálunk lévő lézerdiszk tartalmát. Ez ALFRED THORN-nak, a TWM biztonsági szolgálata vezetőjének a feljegyzéseit tartalmazza PAUL VAN KRYG, LENNART KARLSON és BASIL FROSTER urakról, valamint ELISABETH FINLEY úrhölgyről, akit eddig csak per KIRÁLYNŐ emlegettünk. Ha elolvastuk, akkor megint a vasút következik, azaz a bázis azon részére kell visszatérnünk, ahová egykoron a Kúriából leszálltunk. Mégpedig azért kell visszatérnünk, mert itt található a börtön, ahova most már be tudunk menni. Bent négy cella van egymás mellett. Az elsőben két plazmavető névre hallgató fegyvert találunk, amelyekre még szükségünk lesz (segítek: azaz fel kell venni őket), a másodikban nincs semmi, a harmadikba nem lehet bemenni, mert agyonvág az áram, a negyediknek az ajtaja viszont kinyitható az álkulcs segítségével. Ennek a cellának lakója is van, egy RITA nevű magyar lány, bocsánat, hölgy személyében, aki természetesen nem jószántából tölti itt a drága idejét (segítek: hanem azért, mert bezárták). Őt tehát ki kell szabadítanunk, erre a műveletre pedig ismételten RUSS-t kell felkérnünk, aki ezúttal az ELEKTRONIKA szaktudásban való jártasságával villoghat. Villog is, mert mire én ezt a mondatot leírtam, RITÁ-t már a csapatba is bevettük, mégpedig kettős megfontolásból. Egyrészt azért, mert be akart állni, de mivel ez önmagában még nem túl nyomós érv, gyorsan hozzáteszem, hogy nélküle alighanem itt őszülnénk meg a szigeten, azaz az űrállomáson, mivel jelenlegi csapatunkban senki nem ért az ŰRHAJÓ PILÓTA című szaktudáshoz. RITA viszont igen, és ezért kell bevennünk (ehhez persze megint el kell valakit küldeni (ez SARAH és RUSS kivételével bárki lehet, mivel a többiek már megtették amit megkövetelt a haza (meg a Newcomer)), csak a felszerelési tárgyai maradjanak). Ha ezen is túl vagyunk, akkor már tényleg nincs sok hátra. Még vissza kell mennünk a vasút túloldalára, ahol az északi részen három meglehetősen kemény ütközetet kell megvívnunk, amelyek közül a harmadik a legnehezebb, mivel itt úgynevezett Dragonovok az ellenfeleink, akiket a plazmavetőn kívül (ezeknek a kezeléséhez egyébként LÉZER szaktudás szükségeltetik) más fegyver nem fog (még az ösztöke sem...). De ha "őket" is sikerül legyőznünk, akkor szemügyre vehetjük azt a szobát, amit ilyen komolyan őriztek. Hát ez bizony egy közönséges szoba, az egyetlen érdekesség egy újabb kapcsoló, amit természetesen át kell kapcsolnunk. Látszólag nagy szikrázással tönkremegy, valójában azonban egy felvonót indít, ami a kikötőkhöz vezet (az északkeleti sarokban van). A kikötők szintjén még holmi védelmezőkön és kromoidokon kell túljutnunk, de ez már nem olyan nehéz, és jöhet a megnyerés. Erről a következő számban olvashattok, valamint tervezzük néhány "kerülő utas" megoldás bemutatását és egy részletes értékelést a játékról, amelyet sokan a valaha készített legjobb magyar játéknak, mások a legjobb kalandjátéknak, jómagam pedig minden idők legjobb C-64-es játékának tartok.

**FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK!**

# Unalomûzés Maugli módra

# The Jungle Book

A Virgin Interactive és a Walt Disney Co. nászának immáron harmadik szülötte a Jungle Book. Először az Aladdin aratta babérjait, majd a The Lion King fárasztotta közönségét, most pedig Maugli van soron, hogy bizonyítson.

## CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

Aki látta a rajzfilmet, az örömmel fogja konstatálni, hogy szinte minden olyan elem megtalálható a játékban, ami az animációs filmben szerepelt. Ez vonatkozik a szereplőkre és a helyszínekre is, hiszen Balu, Bagira, Trombi, Kaa és Lajcsi valamennyien aktív résztvevői a dzsungel mélyén, a fakunyhók között, az antik romoknál, illetve a folyó mentén játszódó történetnek. Az animációk egy az






Szuper dolog az elefántlovaglás, de ne feledkezzünk el az összegyűjtendő gyémántokról sem.

egyben a rajzfilmből lettek kiollózva, Maugli, a majmok, nomeg a kígyók mozgása fenomenális. Az emberkölyök ugyanazokkal a mozdulatokkal ugrik, mászik, egyensúlyoz, zsonglőrködik, lengedez fáról fára, mint amilyennek azt már láthattuk a mozikban.

## MIRE ÜGYELJÜNK?

A játék alapvető kritériuma a pontosság. Rengeteg helyen csak a legprecízebb ugrásokkal tudunk átjutni, az indák lengési sebességére és a platformok egymáshoz viszonyított helyzetére és távolságára feltétlenül ügyeljünk. Főleg igaz ez a folyón történő átkeléskor, ahol a farönkök, teknősök és krokodilok mozgása abszolút kiszámíthatatlan, ezért nem árt egy kis összpontosítás. Ha nagy magasságból leesünk, nadrágunk ejtőernyőként felfogja a zuhanás sebességét, így van időnk korrigálni. A szintek kezdetekor megtudjuk, hogy hány smaragdot kell begyűjtenünk az adott pálya teljesítéséhez - mivel ez a továbbjutás alapvető feltétele, ezért minél előbb keressük meg a megfelelő számú drágakövet. Ezután már törődhetünk a pálya végi barátunk vagy ellenfelünk megkeresésével is: a jobb alsó sarokban lévő iránytű jelzi, hogy merre tanyázik. Minden pályán jópár helyen feltűnik Trombi, a kiselefánt, aki az újrakezdési pontot hivatott jelezni. Érjünk hozzá, mire vidáman integet - ha balesetet szenvedünk, innen folytathatjuk a szintet. Szorgalmasan gyűjtögessük a gyümölcsöket, melyek közül a banán, a banánfürt és a kókuszdió fegyverként használható, ugyanúgy, mint a bumeráng és a harci maszk is - bár ez utóbbi inkább védelmi célokra szolgál. Néhol plusz életet (Maugli-fej) és energiafeltöltőt (szívecske) is találhatunk.



A kép remekül példázza, hogy milyen sok animációs fázisból épül fel az egyes szereplők mozgása.



Még két lépés és orra bukunk Bagirában. Pont őt kerestük, úgyhogy éppen kapóra jön.



A dobálódzó bagiyok elől egy M. Jackson-féle emberkölyök próbál kitérni. Szédületes a hasonlóság.

## A KÉTARCÚ MAUGLI

A játék egyszerre szuper és uncsi. Egy darabig nagyon élveztem a bungee-jumpingot, az ellenfelek fejére való ugrálást, a banánhajigálást, aztán a harmadik-negyedik szinten hirtelen azon vettem észre magam, hogy ugyanazok az elemek ismétlődnek a hátterekben és a szereplőkben egyaránt. Kivételt ez alól talán a templombéli romos szint jelentette, az ottani ügyességi rész nagyon egyedi és valóban hónaljizzasztó. A nehézséggel sem voltam maximálisan elégedett, a nehézségi fokozat állításával csak az összegyűjtendő tárgyak száma nő, az ellenfelek nem "szemetednek meg", pedig úgy elnéztem volna, amint egy kígyó Maugli nyaka köré tekeredik, három majom meg felképeli, ha nem siet. Egy mondatban talán úgy tudnám összegezni a véleményem, hogy a Jungle Book az Aladdin és a The Lion King között helyezkedik el - az Aladdin változatossága és bája illetve a The Lion King suta grafikai megvalósításai és unalmas játékmenete közé pont szimmetrikusan.



Mindenki jól érzi magát: a majom hülyül, a tapír hangyát szlopál, Maugli meg csak áll...

### 576 KByte ÉRTÉKELŐ

**JUNGLE BOOK** — KIADJA: VIRGIN

| | |
|---|---|
| grafika | ■■■■■■■■■□ |
| hang/zene | ■■■■■■■□□□ |
| kezelhetőség | ■■■■■■■□□□ |
| kihívás | ■■■□□□□□□□ |
| | PITE — KORREKT — KEMÉNY |

ÖSSZHATÁS **78%**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| C64: | LEMEZ | KAZETTA | | |
| AMIGA: | 500 | 1200 | CD32 | |
| PC: | RAM: 4MB | HD: 3MB | VIDEO: VGA | CPU: 486DX |
| | CD: 0 | ZENE: SB | SBPRO GUS ROLAND | ADLIB |

TELHETETLENSÉGESKEDÉSEITEKÉRT

Szevasz Zolesz bratyesz! Ugye nem is kell mondanom, mert tudod, mi van: itt ülök az új 486DX2-66-om előtt, most már igazi aposztróf és /-, sőt \jel birtokában és tördelve nyomatom neked a marhaságokat, amint azt láthatod görög "megszólítás"omból. By the way, tudod hogy hívják a görög Omar Shariffffet? ...Mateosztasz. Huhu... Egész multilinguális lettem, azt tudod-e? Angol (GB, US), magyar, sőt még franciául is tudok neked írni: Mószijő lő kapadon, Madam si kit, de tür. Tudod mi volt a legjobb poén? Most csináltam egy helyesírásellenőrzést: a "kapadon"-ra aszitte (ezt is szeretni fogja), hogy kapádon. Okos, de nagyon. Külön evangéliumom számomra (=örömhír, ha esetleg bunkó lennél, de nem hiszem), hogy ezúttal nincsenek capák, pláne pontyok, és még nincs szeptember 15., úgyhogy hóvirág ez a pár sor. Ezt most aug. 13adikán írom...

...Ezt pedig már szeptember derekán. Neked csak egy ugrás, viszont a két sor között több, mint egy hónap eltelt. Na vágjunk bele: kezdjük a rosszal. Azt hiszem felesleges litániát írnom. Válassz egy választ! *(A történet egy kis magyarázatra szorul, röviden: levelet kaptam két hónapja, volt benne egy Sir River költemény, gondoltam megosztom veletek is, de olyan hosszú volt, hogy nem vállalkoztam a begépelésére. Telefonáltam a szerzőnek, DangBirdnek, hogy küldje el lemezen, és cserébe beleteszem a Csevegőbe. Mint a mellékelt ábra mutatja, mégis kimaradt, s ennek okát kéri rajtam számon VészMadár komám. Az okok szerinte a következők lehettek:)*

Nem, nem fogom megjelentetni, mert túl hosszú/mert marhaság/mert megtiltották/mert rohadtul haragszom, amiért kiadtad magad Geszti Petinek/csak későbbre tervezem/Ancy összekeverte a tízóraijával a lemezedet és megette.

Én nem magamat akartam látni a Csevegőben, hanem azt a Sir Rivert. Legalább idejében szólhattál volna, akkor nem csináltam volna neki reklámot. Sssszóval értesíts pár évmillión belül arról, hogy MIÉRT? Igazán nem kellett volna foglalnod a helyet azzal a Rapállókkal. Inkább leadhattad volna helyette az első részt, és majd jövő hónapban a másodikat. (...) Majdnem elfelejtettem az e havi poént: A trafik ikes ige. Mi a múlt ideje? ...Dohánybolt. Hühü.

Jajajajajjj! Levélzártakor jut eszembe, hogy az egyik, már tök régi Tmát kihagytam. Szóval, nem vagy te egy kicsit túlZó-lee? Írtad, hogy "az is papíros, méghozzá havonta négy és fél tonna, amiből az újság készül"... Khm-khm! Mivel a példányszám nagyon érdekelt, lemértem egy 576-ot: 13 deka. 4500:0.13 = 34.615,38!!! (ebből legrosszabb esetben kb. 500 példány selejt.) Hehahó! Csak nem akarod velem elhitetni, hogy 34110 példányban jelenik meg az 576?! HOGY IS VAN EZ? Aláírás: "elkerülhetetlen" DangBird.

*Kedves VészMadár! Kezdem a levél farától. Nem tudom milyen gyártmányú a patikamérlegetek, de hogy nem mérnék*



*rajta aranyat, az tuti. Mivel havonta több ezer előfizetőnek adjuk fel az újságot, jól tudom, hogy az újság pontosan 17,5 dekás + kézikönyv (de ezt ne számoljuk, mert akkor még asszem nem volt melléklet, amikor ez az ominózus írás készült). A selejt nagysága közelítőleg jó sacc volt: 8-900 darab. Viszont kifelejtetted a hulladékanyagot (szakszóval nyesedéket), ami a papírból lenyíródik, hogy ne salátát, hanem újságot olvass. Ez az összsúly 6-7 %-a.*

*Számoljunk: 4500:(0,175+(0,175*0.07)) - 800 = 23.200 darab. Kedves JóMadár! Feladat következik: a fenti példa alapján számold ki az összsúlyt, ha a példányszám 20.000 darab és a melléklet 21 gramm súlyú. Egyéni munkát várok, ne less!*

*A Sir Rivert végtelenül egyszerű oknál fogva kellett kihagynom: baromi hosszú, 11.000 karakter. Adalékul: a Csevegő még fénykorában sem érte el az oldalankénti 7000-es karakterszámot. És az olvasók többsége nem kifejezetten prózai alkat, az "egy-Csevegő-egy-vers" felépítés láttán kivonulnának az utcára, vagy akár az Országház elé is "Csevegő a mi reménységünk!" avagy "Csevegni vagy Verselni, ez itt a kérdés" transzparensekkel. Egyébként meg nyazsgem: a kisujjamat nyújtom és az egész felsőtestem kell. Egy egyébként ötletes írásoddal végül is bekerültél a Csevegőbe, ami havonta tíz-tizenöt levélíró alma, erre meg itt fikázol nekem. Persze nincs hírig, s azért, hogy a haverjaid előtt se bőgj le, egy stílustanulmánnyal is felérő strófát idézek műből:*

"Sir River az öt és háromnegyed mázsa meg egyezer gramm byte-hoz
Címzett újságot aznap a postával szállíttatta házhoz.
Nem harcolt már újságosokkal többé, hanem levelet írt
A hős Zoleehoz, ki néha Csevegőjével mindenkit kiírt."

575 MILLIÓ MEG VALAMI APRÓ

Csá Zotyesz! (...) A Hónap Dumája/Bukása rovat teljesen eltűnt! Mintha soha nem is lett volna, egyszerűen elpárolgott, elégett, felszívódott, ellopták, elvitte a Télapó... Én nem értek ehhez, de nem hiszem, hogy akkora gondot jelentene az az egy oldal a 48-ból. (...) Szeretnék a kérdésemre a Csevegőben választ kapni, mert a kérdés szerintem többeket foglalkoztat, bár tudom, a levél bekerülésének esélye annyi, mint mostanság eltalálni az 5-öst a lottón, én mégis megpályázom, és ha esetleg 5-ösöm lesz, utalok át pár milcsit a számlátokra. Na most már befejezem, mert még a végén írógörcsöt kapok. Aláírás Rotyi vagy Ratyi (nem jól olvasható).

*Ave Trotty! Így legyen ötösöd: bekerültél az ehavi kiválasztottak közé, jöhet is a 10-20 mila. A Duma/Bukás pedig nem tűnt el, csak egy időre átalakult. Kámforrá. Leteszem a nagyesküt, hogy mostantól nem kell nélkülöznie senkinek, állandó rovat lesz az olvasói vélemények alapján összeállított Toplistával együtt. Tudjátok, mi szem előtt tartjuk olvasóink kéréseit. Most is figyelünk benneteket...*

INDIGO

Azért írom nektek ezt a levelet, hogy tudassam veletek, hogy én is élek. Lassan írok, mert nem tudom, hogy tudtok-e gyorsan olvasni. Képzeljétek: mikor legutoljára hazajöttem, nem ismertem rá a házunkra - ugyanis elköltöztünk. Apámnak is újj munkaheje van, most 576 ember van alatta. Most a temetőben nyírja a füvet... Na most már mennem kell, mert apám megint megverte az orvost, aki földrengés ellen akarta beoltani. Komlósi Balázs, Bük.

*Ciszta Balu! A dumád nagyon laza, csak nem írsz a Kretenbe is? Vagy a Kisalföldben publikálsz? Egyébként nagyon ügyes a másolat, nem is buktál volna le, de az "újj"-nál és a "munkahej"-nél kilógott a lóláb. Ilyen hibát csak másolás közben ejt az ember, magától nem jut eszébe ekkora baki. Vagy neked ez is a kisUJJadban van?*

*Zolee*

# EXKLUZÍV




# bburago rally

Hosszas előkészítő, tervező és szervező munkálat után a napokban került az 576 boltok polcaira a Bburago Rally, az év C64-es futamaként aposztrofált autóverseny. Összeállításunkban a kulisszák mögé tekintünk: hogyan lesz a tervekből kézzelfogható, díszdobozba csomagolt valóság.

## AZ ISTENI SZIKRA

Ezesetben a szikra kipattanása volt a legegyszerűbb. Adott egy világhírű makettfajta, a Bburago, amely az egyik legjobb minőségű és kiszerelésű típus. A technika minden területét felöleli a kínálatuk, de leglátványosabbak mégis a sportautó és hobbiautó makettjei. Mi lenne, ha ezek a csúcs erőgépek mint mini autók egy nagyszabású versenyen mérhetnék össze tudásukat? Kész is volt az alapkoncepció: legyen a C64-es játék neve Bburago Rally, amelyen a cég leglátványosabb típusai vesznek részt. Az autók kiválasztásánál az egyes masinák összbenyomása volt a döntő, tehát nem kellett hogy feltétlenül "rallygép" legyen az illető autó; minél dögösebb a külseje, annál nagyobb eséllyel




*A depó, azaz ahol vásárolni tudunk. Vagy javításra, vagy új autó vásárlására költhetjük pénzünket.*

indult a "játékba kerülésért". Így fordulhat elő, hogy egy Ferrari egy BMW-vel versenyezhet, míg ugye köztudott, hogy a Ferrari sportautó ugyan, de rallykon nem vesz részt.

## A FEJLESZTÉS SAROKKÖVEI

Érdekes módon, a játék fejlesztése nagyon gyorsan, zökkenőmentesen folyt. A kód négy hónap alatt készen volt, pedig külön pályakészítő editort, sűrítőt és a Long Life-ból kissé átpofozott gyorstöltő rutint is kellett hozzá kreálni. A játék folyamatosan játszható, a töltési idő másodpercekre korlátozódott, sőt lemezoldalt is csak egyetlen egyszer kell cserélni. Ezek nem elhanyagolható szempontok (az amigások tudnának mesélni), mert a percekig tartó töltögetés és lemezcserélgetés teljesen felrúgná a játék amúgy pergő ritmusát. A grafika is napról napra fejlődött, számos modell ki is maradt a végleges játékból, mert egy-egy sokkal jobban sikerült változat kiszorította. Az intro és a játék megnyerése, sőt az elvesztése is egy-egy aprólékosan kidolgozott jelenetsorral lett illusztrálva - a hangulat és az összhatás fokozása céljából.

## ...ÉS A TARTALOMHOZ A FORMA

A doboz és a kézikönyv tervezése tette fel az I-re a pontot. Nagyon hosszú kutató munka után sikerült megfelelő képanyagot találni hozzájuk - gondolok itt a címoldalon szereplő gyönyörű sportfotóra. Itt jegyezném



*A egy fekete-fehér fotót mintáz. Mint a sérülésjelző is mutatja, túl sokszor ütköztünk, számunkra vége a menetnek.*




*A megnyerés képernyője. Elég nehéz eddig eljutni, de nem lehetetlen. És ezután még egy meglepetés is vár.*

meg egyébként, hogy azért kap minden 576 kiadásban nagy szerepet a doboz és kézikönyv, mert ez is a produkció része. Aki megvásárolja a játékot, az szeretne minőséget kapni nemcsak a játékélmény, hanem a kiszerelés, adjusztálás oldaláról is. Ezt a dobozt ki lehet tenni a polcra, a kézikönyv pedig hasznos információkat tálal áttekinthető és egyben látványos formában. És végül, de nem utolsó sorban szeretnénk elnézést kérni minden érdeklődőtől, akik már szeptember közepétől keresték a játékot, és csak most tudják megvásárolni: a dobozolás apróbb technikai problémái miatt voltunk kénytelenek bő két héttel eltolni a megjelenést. De biztosak vagyunk benne, hogy megérte a várakozást!



*A játék minden grafikai eleme egy képbe sűrítve: turbó, elsősegélycsomag, lassító, jégfolt és a két játékos.*



*A kanyarokban könnyen megcsúszik az autó: ezt jelzi a féknyom is.*

**Figyelem! A játékot először végigjátszó és a megnyerési képsorok alján található kódot elsőként visszküldő 50 játékos valódi modelleket nyerhet, melyeket a Stadlbauer Kft ajánlott fel.**

# ÉRKEZÉSI OLDAL

## LOADSTAR

**PC** Ebben a hónapban szinte az egész Érkezési Oldalt a Rocket Science Games játékainak szenteltük. A még fiatal cég neve mindeddig csak esetleg néhány MegaCD tulajdonosnak mondhatott valamit, ám biztosak vagyunk benne, hogy a kis űrhajós embléma hamaro-san be fog vésődni a PC CD-ROM-mal rendelkezők tudatába is. Hogy ez minek köszönhető? A játékaik csodálatos grafikájának, amin többek között Silicon Graphics gépek is dolgoznak, az akciókat összekötő full motion videojeleneteknek, amikben valódi hollywoodi színészeket vonultatnak fel, az egyszerű, de élvezetes játékmenetnek, s legfőképp, hogy szinte sosem kell játék közben töltögetésre várnunk. Az akció folyamatosan pereg, ilyet mindeddig csak a konzolokon tapasztalhattunk. Elsőként természetesen a már létező két játékukat írták át PC-re, a Loadstart, és a Cadillacs & Dinosaurst.



A Loadstarban egy legendás űrkamionsofőr, Tully Bodine (Barry Primus alakítja) szerepébe élhetjük bele magunkat, akit egy ősi ellensége, Francis Wompler sheriff (Ned Beatty) akar már régóta elkapni. Hősünk már épp a visszavonulását tervezgeti, amikor a Sheriff rajtaüt, amint épp csempészáruval rakta tele a kamionját. Innentől megkezdődik a halálos hajsza.
A játékban valójában előre megírt, vagyis nem real time-os terepen száguldozhatunk, tehát a játékmenet olyan, mint a Nova Stormban, csak itt nem a levegőben, hanem síneken repesztünk. Ebből kifolyólag Loadstar (ez a kamion neve) irányítása nem túl bonyolult, csak a váltóknál lehet jobbra-balra kanyarodni, így nekünk leginkább csak a fegyverünkkel való célzásra kell ügyelnünk. Ellenségben ugyanis nincs hiány: mindenféle űrhajók cikáznak el felettünk, amik persze zúdítják ránk a lövedékeiket. Kemény futamnak nézünk tehát elébe.

## CADILLACS & DINOSAURS

**PC** A Cadillacs & Dinosaurs egy képregénysorozat alapján készült, ezzel a grafika stílusáról azt hiszem már képet is alkottam. A játékban a jövőben járunk, az úgynevezett Xenozoic korszakban. Körülbelül fél évszázada az emberiség teljesen kipusztította önmagát, a mélyből felmerészkedő néhány túlélőnek most pedig azt kell tapasztalnia, hogy a Földön új ökoszisztéma alakult ki, beköszöntött a "rehistoric" korszak. A tájat ismét Triceratopsok, Brontoszaurusok, Pterodactylusok népesítettek be.



Az új földi idillt azonban vannak, akik nem nézik jó szemmel, azok, akik mindeddig busás összegekhez jutottak a földalatti városok jövedelméből. A Föld sorsa immár csak Jacken és Hannahn múlik, akik gyorsan egy Cadillacbe vágják magukat, hogy megkeressék és hatástalanítsák az időzített nukleáris bombát.
A játékmenet hasonló a Loadstarhoz, tehát egyrészt Hannahval kell lövöldöznünk, másrészt Jackkel kell az úton tartani a kocsit, s persze szlalomozni a hatalmas dínók lábai között. A Loadstarral ellentétben azonban itt nem teljesen rögzített a pálya, igaz nem is egészen 3 dimenziós, hanem ahogy a cég nevezi: "2,5D" stílusban autókázhatunk. A játék grafikája egyébként állati szuper, a különböző meghalásokkal és átvezető jelenetekkel olyan érzésünk lehet, mintha egy rajzfilmet néznénk.

## WING NUTS

**PC** A Wing Nuts már teljes mértékben a full motion videón alapul. A játékban egy pilótát alakítunk az I. Világháború idején. A poroszok váratlan támadásba kezdtek Belleville-nél, Franciaországban. A feladatunk: mind az 50 ellenséges repülőgép leszedése. Az eligazításokat és egyéb jeleneteket természetesen full motion video képsorokon követhetjük nyomon, de maga a játék is film. Ez persze kevesebb interaktivitást, ám annál nagyobb élethűséget eredményez, hiszen valóságos tájak felett valódi duplaszárnyú repülők húznak el, vagy például csak a játék kedvéért a készítők többek között egy igazi istállót is a levegőbe röpítettek. A dolgunk tehát tulajdonképp csak a célzásra korlátozódik, valamint ha mögénk kerül az ellenség, a kitérés irányát adhatjuk meg. Azonban szerencsére nem csak lövöldözhetünk, néhány pályán ugyanis bombázó hajlamainkat is kiélhetjük. A játékban egyébként nem csak repülők tűnnek fel, hanem például néhol ki kell lyukasztanunk egy léggömböt, máshol pedig egy Zeppelinnek pörkölhetünk oda, tehát azt hiszem, unatkozni nem fog senki.



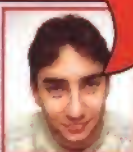
## BLOODWINGS

**PC** A Bloodwings ugyan a Rocket Science játékaihoz hasonlóan az amerikai kontinensről érkezett, ám róla már kevésbé lehet felsőfokú jelzőkkel beszélni. A játék dobozán ugyanis egy rakás, állítólag nagy TV-sztár portréját láthatjuk, amiben még valószínűleg van is valami, hiszen a magyar közönség is felismerheti köztük például Rayt, a Dallasból. Ám ha betöltjük a játékot, kiderül, hogy az egész egy átverés. A színészek



ugyanis csak a játék alapjául szolgáló "Pumpkinhead II" című filmben tűnnek fel, amiből a játékban csupán részleteket láthatunk. S micsoda idétlen ötlet: a filmrészletekről vehetjük fel a tárgyainkat. Tehát ha például látunk a filmen egy poroltót, s ráclickelünk, nekünk is lesz egy poroltónk. Maga a játék egyébként egy Dungeon Master klón, s csak annyiban kapcsolódik a filmhez, hogy ugyanabban a bányában mozoghatunk, ahol Pumpkinheadet - még amikor "normális" ember volt - megölték. A Bloodwings egy tipikus példája az amerikai mentalitásnak: hogyan próbálnak egy sikeres film mögé bújtatva egy középszerű játékot eladni.

**A jó öreg Roger ismét színen. Immár SVGA-ban, fimbetétekkel követhetjük végig a "hős kalandjait". Már amennyiben Roger-t lehet még hősnek nevezni...**



# SPACE QUEST 6

Ismét újabb epizód született Roger Wilcoval, a híres-hírhedt űrkalandorral. Egészen új pofázmányt kapott a játék; 640x480-as felbontás 256 színnel, rajzfilmszerű hátterek és animációk. Persze nem olyan jók mint a KQ7 volt, de elmennek. A szereplÖk természetesen mind egy szálig beszélnek, de elég iskolás módon, nem sok beleéléssel - talán csak a narrátor hangja igazi. Új vezérlést kapott a játék, de nem egetrengető az újítás. A humora viszont a régi - néha igen száraz, nehezen emészthető, de van stílusa. Ezennel vágjunk is bele a teljes leírásba, hisz igen helyszűkében vagyok, s kár minden felesleges szóért...

## A BOLYGÓN: ROGER!

Néhány szót az előzményekről: az előző részekben tanúsított helytelen magatartás miatt visszafokoznak másodosztályú takarítóvá a StarCon 86-on - így ismét az a feladat, mint az első SQ-ben. Az első kalandok a bolygón kezdődnek, ahová leteleportálnak minket. Némi hiba csúszott a dologba, hisz félig a betonba ágyazva kötöttünk ki. Kapjuk el az erre sétáló robot grabancát, s húzassuk ki magunkat, majd vegyük fel a bicikliről az ID kártyát. Keressük meg a önjáró fotólabort, és utolsó pénzünkön csináltassunk egy sorozatképet, s ragasszuk az ID kártyára. Ezek után keressük meg a ballonkabátos fickót, s beszélgessünk el vele, mire megbíz, hogy fogjunk el egy droidot 50 pénz fejében. Ezek után irány a bár, liftezzünk fel az emeletre, mutassuk be az ID kártyát a sarokban kábítózóknak. Egyből elhúzzák a csíkot, s mi vegyük fel a csöveket és húzzuk a nitrós palackot a cső végéhez. A csöveket bogozzuk ki a kézikon segítségével az inventoryban, majd húzzunk le. Lent mutassuk be ID kártyánkat a pincérnek, s rendeljünk egy speciális italt. Kihasználva, hogy nem néz ide, próbáljuk végig a pult mögötti csapokat, s amiből nem jön semmi, annak törjük ki az aljából a csövet. A hűtőből vegyük ki a jégkockatartót, majd a cső egyik felét kössük a baloldali kis nyílásba, a másikat pedig dugjuk a kihajlított csőbe. Futás fel, engedjük meg a nitrós palackot, majd menjünk le, s rúgjuk be jobbra a pinceajtót. Lent egy droid van - immár fagyottan, mert ide jött le a nitró a csöveken keresztül. Vegyük fel a fémcsövet a lépcső mellől, s csapjunk a droidra, mire az jégkockákra esik szét. Szedjük össze a szemétlapáttal, s töltsük a jégkockatartóba. Keressük meg megbízónkat, aki a fagyott droidért kifizeti az 50 pénzt. Menjünk a játékterembe, s játsszunk egy barátságos Stooge Fighter 3 mérkőzést a szürke figurával, majd keressük meg az utcán a részeget, aki régen játékgyárban dolgozott, s véletlenül éppen van egy kódja a Stooge Fighter 3-hoz - amit egy üveg italért megkaphatunk. Irány a bolt, vegyünk egy brandyt neki. A csalás lényege, hogy választáskor be kell ütni a papíron feltüntetett kombinációt - így könnyedén elnyerhetünk 300 pénzt az iménti figurától. Ennyi pénzből már tudunk egy motelszobát bérelni. Mielőtt beérnénk a szobába két rettenet elkap, kirabol, s a szobájukban tartanak megkötözve. Verjük le a falról az ID kártyát a lábunkkal, majd az alatta lévő szöget húzzuk ki - szintén a lábunkkal. A szöggel nyissuk ki bilincseinket, majd vegyük le a falról a szőnyeget, tegyük a földre, s kezdjünk táncolni rajta, mire feltöltődünk feszültséggel. Most érintsük meg őrünk (aki a számítógépével van elfoglalva) nyakán a cyberjack bemenetet, mire a kisüléstől padlót fog. Vegyük el az ajtónyitó kártyát tőle, s vegyük fel az asztalról a moodle chipet és a hordozható adatbankot, nyissuk ki, s állítsuk be így:

| | | | |
|---|---|---|---|
| a | rf | 9 | spn |
| b | tt | 7 | den |
| c | ps | 1 | fer |
| d | fc | 5 | rep |
| e | se | 3 | dim |

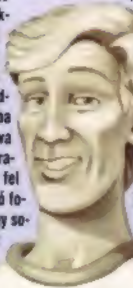
Nyissuk ki a kártyával az ajtót, vegyük ki a másik szörny melletti dobozból a chipet, s ragasszuk rá a moodle chip címkéjét, és adjuk oda neki. Az illető nagyon megörül, ledobja magáról a derékszíját, s átmegy a másik szobába. Az övben találunk egy borotvát és egy készüléket, vegyük ma-



*És ez itt a bár belülről. Ez itt az érdekes emberek gyülekezete. Az univerzum minden tájáról.*




*Ha sikerül elkapni a robot grabancát, pillanatok alatt kihúz a csávából... Vagyis az aszfaltból.*

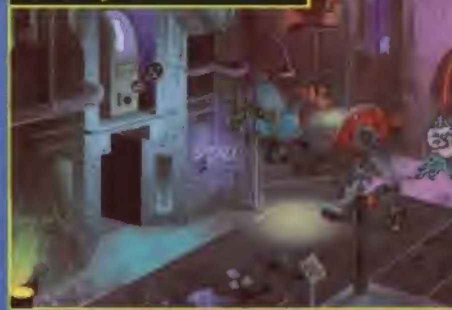








*Hmmm, gusztusos a helyi hentes kínálata. A tulaj épp füléből csemegéz. Jó étvágyat.*



*A helyi "Orin's Belt" bár előtt. Csábító kocsmazaj és négyszemű lilacsápos lábatlan lányok.*



gunkhoz őket, s a készülékkel kapcsoljuk ki a teraszt védő pajzsot. Menjünk ki a teraszra, s kapcsoljuk be az adatbankot, mire az vészjelzéseket küld a StarCon 86-nak, s így szerencsésen megmenekülünk.

## ROGER A HAJÓN

Tegyük a borotvát a DNA analizáló táblára, mire a kutató megdorgál, hogy engedély nélkül ezt nem csinálhatjuk. Végül Roger rábeszélő képességének köszönhetően elmondja, hogyan kell használni, s ki is próbálhatjuk a borotvával. Az analízis után egy kártyát nyomtassunk a géppel, melyet a fali (bal oldalt) komputeren leolvastathatunk, s megtudhatjuk, ki volt az egyik támadónk. Beszélgessünk el Stellarral, aki a cyberjackokról mesél, majd liftezzünk el a szobánkba, ahol rádióüzenet fogad: lenne egy kis munka. Irány a teleportterem, ahonnan egy bázisra küldenek, ahol egy öregasszonynál kell kitakarítani. Takarítsunk fel, húzzuk le a WC-t, keressük meg a fürdőszoba-szekrényben



a gyógyszereit, ahogy kéri, s amikor mérges gáz kezd el szivárogni a szellőzőből vegyük ki az ágyszerkezetből a cilindert, s próbáljuk meg kifeszíteni vele az ajtót. Ebben a pillanatban teleportálódik ide Stellar, de már nem fér ki az ajtón utánunk. Megtörténik a szertartás, mindenki halottnak hiszi, de amikor a szobánkba érünk, üzenet fogad: Stellar üzeni, hogy él, és segítségre van szüksége. Informáljuk a parancsnoki hidat, de a kapitány nem hisz nekünk. Magánakcióba kell kezdenünk: irány a hallodeck, üssük be az 5551212-es számot, mire egy kis harcművészeti előadást látunk. Menjünk a űrhajóparkolóba, használjuk az imént tanult harci fogást a kisemberen. Az eredmény: börtön. Amikor behozzák a kaját, vegyük magunkhoz, rakjunk össze belőle egy emberi alákot és ültessük az ágyra. Amikor legközelebb behozzák a kajaszállító kocsit, bújjunk el benne, s az őr nem fogja észrevenni, hogy egy zöldségember ül az ágyon. Első utunk a laborba vezessen (sickbay), s vegyük ki a jobb ol-



dali szekrényből a morphszert, töltsük bele a nálunk maradt sütibe. Keressük fel a 8-rear helyszínen robot barátunkat, s kunyeráljuk el tőle egyik kezét és szemét. Most irány a légkikötő, tegyük a mérgezett sütit a tálcára (ez végez a nagydarabbal), a kisemberen pedig használjuk az iménti fogást, majd vegyük el tőle a kulcsot. A pótkar segítségével nyissuk ki a kaput, használjuk a riasztót az űrhajón és szálljunk be. Üljünk le a pilótaszékbe, kapcsoljuk be a rendszert (power), majd az ICD gomb megnyomása után állítsuk be az üzemanyag-keveréket: Lanthanum, Sulfur, Silver, Neon. Nyomjuk le az initation gombot, s a retina szkennernek mutassuk be a kölcsönkért szemet.

## SÉTA AZ ŰRBEN

Az űrben kapcsoljunk át kézi irányításra (Manual Override), s hívjunk egy barátot segíteni. A kesztyűtartóból vegyük magunkhoz a cuccokat, s a szekrényből vegyük ki a szkafandert. Használjuk a ragasztót a kristályon, majd nyissuk ki a hordozható adatbankot, kapjuk ki belőle a kristályt, használjuk ezen is a ragasztót és rögzítsük a másikra. Nézzük meg a szék hátuljára tűzött papírt, melyből megtudjuk, milyen állás szükséges az hyperugráshoz. Üljünk le, s nyissuk ki a motorházat és a csomagtartót (hood és trunk gombok). Kapjuk magunkra a szkafandert, lépjünk ki az űrbe, lebegjünk a hajó hátuljához és vegyük magunkhoz a táblát és a kábeleket. Tegyük a táblát a hajó végébe és várjunk. Tegyük a kábeleket a jobboldali helyre, s indítsuk be manuálisan a motort - ha rossz helyre dugjuk, kellemetlen "élménybeo " lesz részünk... Indulás után vegyük ki a halat a motor szellőzőjéből, és menjünk be a hajóba. Ha minden klappol, arra a bolygóra érkezünk, ahol Stellar van. A laborban beszélgessünk a dokival, majd miután távozott, nézzünk a polcon lévő dobozba, s vegyük magunkhoz a moodie chipet. Irány vissza a hajó, s vegyük magunkhoz a képet. Vegyük el a negatívot és tegyük a fotót a szürke képernyőre, majd vegyük el a másik képet, s tegyük a negatívot a szürke képernyőre. Ha minden jól megy, ezek után választhatunk a célpontok közül. Indítsuk el a hajót, majd nézzük meg a szék hátuljára tűzött útmutatót a cyberről, majd lépjünk be a komputeren keresztül a cyberspace-be.

Keressük meg az irodában a csavarhúzót, vegyük fel a számot s adjuk oda a hölgynek, majd próbáljunk belenézni az iratokba, mire nem engedi. A csavarhúzóval állítsuk a számlálót saját számunkra, s adjuk oda még egyszer a számunkat. Bent keressük meg a Beleauxs; sharpei; santiago; and Project Immortality adatokat, s nyomtassuk ki őket a másik szobában. Keressük meg a laborban a dokit, s adjuk át az iratokat, aminek köszönhetően beenged a másik laborba is.



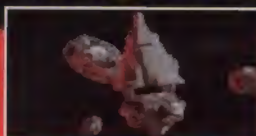
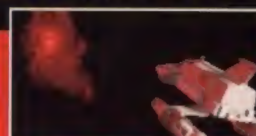

## KALANDOZÁS EGY EMBERI TESTEBEN

Keressük meg a hajón a motornál Capillariest és a Alveolit a hajó elején. Vegyünk mindent magunkhoz, majd másszunk be az emberi testbe és vegyük fel a staple-t, a kötelet és a cukrot, majd kössük a kötelet a staple-ra, s a ragasztóval (a kesztyűtartóban volt). Tekerjük be a csövet a kapillárisoknál. Másszunk ki, keressük meg a tollat és a tablettát, s használjuk a bőrön.

Bocsássatok meg a különösen szűkszavú és száraz leírásért, de így is le kell állítanom magam helyszűke miatt. Így az emberi test további felderítését rátok hagyom - lesznek még kalandokban részetek, nem mondom, de nem lesz nehéz. Apropó, mintha "Fantasztikus utazás" című filmben már lett volna hasoló...




**Néhány képkocka a játék alatt futó SVGA animációkból.**


**Egész szépek, s ha DOS alatt játszuk, még a sebesség is kielégítő.**

### 576 KByte ÉRTÉKELŐ

**SPACE QUEST 6** — KIADJA: SIERRA

| | |
|---|---|
| grafika | ■■■■■■■■□□ |
| hang/zene | ■■■■■■■□□□ |
| kezelhetőség | ■■■■■■■■■□ |
| kihívás | ■■■■■□□□□□ |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **77%**

C64 LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 2MB VIDEO: VGA CPU: 486/25 CD: 1 ZENE: SB SBPRO ROLAND ADLIB

# PHANTAS

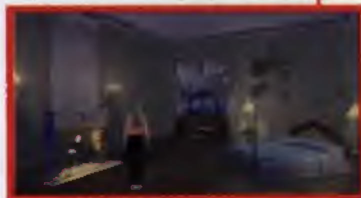
***A minap végre rászántam magam, hogy elnézzek a Nipawomsett melletti kúriámba, melyet a Carnowash család utolsó élő tagjaként birtoklok. A helyi ingatlanügynököt már régen megbíztam, hogy adja el, hisz munkám és életvitelem Európához köt, s így csupán másodszorra járok az ősi családi fészekben. Néhány hete megvette egy Gordon nevű fényképész és író felesége, Adrienne, de nem laktak benne sokáig.***




***Most találkoztam az ügynökkel, aki közölte velem, hogy az asszony visszaadta a kulcsokat, s lemondott a ház tulajdonjogáról - így ismét rám maradt a kúria. A kulcsok mellé egy borítékot is csatolt néhány oldalnyi naplófeljegyzéssel és egy kazettával. Gyorsan elintézem a formaságokat az ügynökkel, majd autóba vágtam magam, de mielőtt elindulnék megnézni az ősi hajlékot, egy pillantást vetek a papírlapokra...***

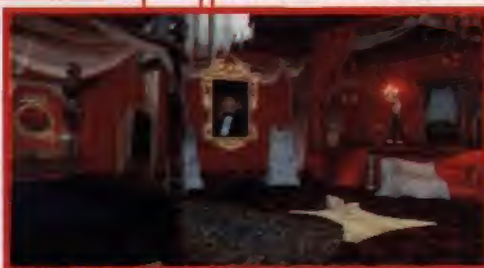
## Október 16. vasárnap

Tegnap este érkeztünk meg Gordonnal a Carnowash-kúriába. Gyönyörű helyen terül el, a falu tíz percre van autóval. Nincs messze a háztól a tenger, s egész közel egy kis sziget van. Kicsit félelmetes a kúria hatalmas vízköpőivel, visszhangzó termeivel, nehéz tölgyfa bútoraival s a rengeteg festménnyel. Éjjel lidérces álmom volt... Biztos a szokatlan környezet hatására álmodtam ilyen rémeset, de még mindig nyomaszt egy kissé. Mindenféle kínzóeszközökkel és illuzionista kellékekkel körülvéve egy székbe voltam bilincselve, miközben egy bárd ingázott a fejem felett. Ekkor felébredtem - hála Istennek a hálószobában voltam és Don aludt mellettem. Soha nem volt ilyen szörnyű álmom. Reggel megkávéztunk, és Don elindult átalakítani az egyik fürdőszobát fotólaborrá, én pedig igyekeztem felderíteni a házat. A konyhakredencben találtam egy doboz gyufát, majd beléptem a kamrába. Felgyújtottam a lámpát, s a fényben kis dudor szúrt szemet a szőnyeg alatt. Felhajtottam a szőnyeget és alatta megtaláltam a pincelejárót. Az ajtaja kicsit beszorult, de az étkezőben találtam egy piszkavasat a tűz mellett, s avval felfeszítettem. Gyufát gyújtottam, s lementem - a szívbaj jött rám, amikor lent a huzat eloltotta a lángot, de szerencsére volt még egy szál gyufám, amivel meggyújtottam a petróleumlámpát. Lent rengeteg hordó fogadott, s az egyikben némi finom bort találtam. A földön heverő kalapácsot elraktam, majd folytattam felfedező utamat. A nagyteremben találtam egy jósoló gépet, s pont maradt egy érme a bedobójában. Behelyeztem, majd a jósnő néhány mozdulat és kísérő zene után elhallgatott, s egy papírszeletet adott ki a gép a következő szöveggel:



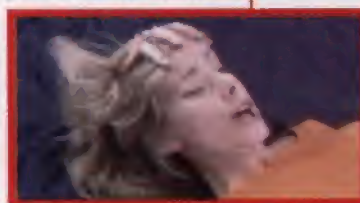
"A gonosz még egyszer előjő". Fura. Nem tudom miért, de úgy látszik, az ügynök nem adta át az összes kulcsot a kúriához - három zárt ajtóval is találkoztam felderítő utamon - igaz az egyikben belül volt a kulcs. Dont az emeleti fürdőszobában találtam, épp a lefolyót szerelte. Szegény megvágta az ujját. Nem tudta kitisztítani a lefolyót, tisztítószerre lenne szüksége. Holnap majd veszek a faluban. A hálószoba szekrényből kivettem egy ötdollárost, majd körbenéztem a többi szobában. A galérián egy furcsa üvegbúrás szerkezetre leltem - fogalmam sincs mi lehet. Úgy látszik a Carno családban lehettek művészfélék is, mert rajztáblát és festékeket találtam a teremben.

Volt egy rossz élményem is: a helyiségben találtam egy kis kertészruhát, az alja foltos volt. Megnéztem közelről: rászáradt vérfoltok voltak... Az egyik hálóban találtam egy pakli tarokk kártyát, s az egyik fiókban egy érdekes hangvételű levelet... Zoltan Carno felesége írta egy bizonyos "angyalnak", és a segítségét kéri, hogy mentse meg valahogy férjétől, aki egy rettenetes zsarnok, és nem lehet mellette élni. A vörös posztós hálószobában találtam egy cigarettatárcát a szekrényben - szagra hasis lehetett. A vörös szín mindig fura érzéssel töltött el: most is, amikor lefeküdtem pihenni egy kicsit az ágyra, pillanatok alatt elszenderedtem, s furcsa álom kezdett gyötörni... Mintha az ágyból kezek nőnének ki, s húznának lefelé... Annyira megijedtem, hogy Don is beszaladt a sikoltásomra. Úgy viselkedtem, mint egy gyerek. Kaptam magam, s elugrottam a faluba autóval, felkerestem az ügynököt (hihetetlenül bunkó alak), s további kulcsok után érdeklődtem. Némi noszogatás után megengdte, hogy belenézzek a ház





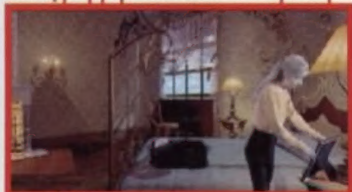
dossziéjába, s ha találok még kulcsokat, azt elvihetem - persze, hogy találtam egyet! Visszamentem a házba, s a nagyteremből nyíló kisajtót sikerült kinyitnom. Egy dolgozószobába jutottam, az asztalon Carno illuzionista előadásáról olvastam egy szórólapot. Az íróasztalon egy érdekes macskaszoborba rejtett kést találtam, a fiókban pedig egy levelet, melyben Zoltan Carno a feketemágia erejét fejtegette. A szoba egyébként tele volt ilyen témájú könyvekkel. Amikor a kandallót vettem közelebbről szemügyre, egy téglát sikerült belöknöm. Régen kápolna volt a fal mögött, de befalazták - ki tudja miért. A kés segítségével kibontottam a falat, s beléptem a kápolnába. Dohos szag fogadott, s mindent por lepett. Az oltár tetején találtam egy dobozt, s rajta egy könyvet, benne a Carnók családfájával. Zoltannak öt felesége volt! Ezt nagyon furcsának találtam, hisz a múlt században nem volt még divat a válás... Mialatt a könyvet böngésztem, halk koppanás törte meg a csendet - a dobozról leesett a fogópánt! Odaléptem és kinyitottam. Hirtelen kicsapott belőle valami zöldes árny, néhány másodpercig nem láttam semmit, csak Don kiáltására lettem figyelmes, s máris futottam hozzá. A földön hevert, s nem tudta mi történt vele. Hirtelen ütést érzett a fején, aztán elájult szegény. Most vacsora után már sokkal jobban van. Nem is látszik az ütés nyoma.



# MAGORIA

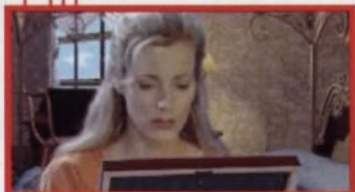
## Október 17. hétfő

Don nagyon furcsa volt ma reggel. Sosem láttam ilyen agresszívnek, eddig soha nem kiabált velem ilyen hangon. Nem tudom mi történt vele, de a lefolyótisztító miatt kezdett el ordítozni - hogy még nem



szereztem be. A nagyterembe lépve zeneszó ütötte meg a fülemet: fentről hallatszott az egyik szobából. Egy gramofon játszotta. A szobában egy bizarr szerkezet állt, biztosan Carno trükkjeihez kellett a kínpad. A jósgépben ismét találtam egy érmét, s a mai üzenet az volt, hogy "Az idegenek tartózkódnak tőled". Érdekes. A bárpultban találtam egy üveg Abszintot - ma már betiltották ezt a rendkívül erős italt, amelynek könnyen a rabjává válik, aki fogyasztja. Úgy látszik régről maradt itt. A tűz mellett találtam egy újságot, majd autóba ültem, s elhúztam a faluba. A boltban kaptam lefolyótisztítót, s elhoztam egy ingyen csontot a cicának. Az autótól elindultam balra, s egy tisztes kis házat találtam. A postaládában volt egy levél - egy bizonyos Malcolmnak címezték. A csontot végül nem tartottam meg a macskámnak, oda kellett adnom a kutyusnak, aki nem volt hajlandó enélkül beengedni. Bekopogtam, egy szűkszavú öregasszony nyitott ajtót - nem engedte, hogy Malcolmmal beszéljek, azonnal kitette a szűrömet.

A városban benéztem a régiségkereskedőhöz, aki mint kiderült imádja a novelláimat. Kért is egy autogramot tőlem. Érdekes dolgokat tudtam meg Loutól. Elmondta, hogy Malcolm 110 éves, s gyerekkorában a Carno kúriában élt, ma tolókocsihoz



van kötve, s Ethel, az ápolónő vigyáz rá. Mesélt Carnoról is, aki világhírű mágus volt, s állandóan utazott. Elmondta, hogy öt felesége közül néggyel furcsa dolgok történtek: kettő meghalt, egy elveszett, egy pedig állítólag lelépett. Az ötödik is megmagyarázhatatlan körülmények között halt meg Carnoval együtt - de erről senki nem tud semmi bizfosat. Visszamentem a kúriához, s a csűr ajtaját nyitva találtam... Bent nem volt senki, csak a cica, ráadásul jól rámijesztett. Úgy látszik néha koldusok



lakhatják a csűrt, mert néhány edény sorakozott a kályha mellett. Amikor az edényeiket nézegettem, bejött Don és hatalmas patáliát csapott a "vendégek" miatt. Nem értem, miért lett ilyen agresszív. Odaadtam neki a tisztítót, amitől kicsit megnyugodott s elviharzott dolgozni. Utána futottam, meg-



nézni mi az a nagy átalakítási munka, de nem engedett be a készülő laborba. Olyan volt mint egy morgós medve, alig lehetett kiszedni belőle, hogy mit akar vacsorára.

## Október 18. Kedd

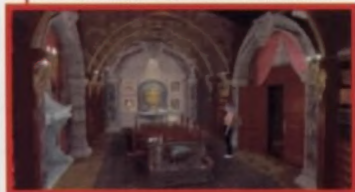
Ma reggel a kertben piknikeztünk. Don ma is nagyon furcsán viselkedett. Nem volt kedve beszélgetni, csak pár falatot evett, s gyorsan lelépett a készülő laboratóriumába, ahová tegnap óta nem enged be. Miután elment, egy alakot pillantottam meg az egyik fa mögött: Cyrus volt, aki a nagyanyjával együtt csövezik a csűrben - az ő edényeiket rúgta szét tegnap Don. Cyrus egy kicsit kelekótya, de jószívű gyerek. Követ-



tem a csűrbe, ahol a nagyanyját kisebb baleset érte: beszakadt alatta a ól teteje és se le, se fel. Felmásztam én is, a vasvillával magamhoz húztam a csigás kötelet, mellyel a szalmát szokták feljuttatni, beleakasztottam a mamiba és Cyrussal kihúztuk. Szegényeknek nincs hol lakniuk, így felajánlották, hogy segítenek a ház körül, csak maradhassanak. Így hát felvettem őket. Ahol beszakadt a deszka, találtam egy szöget és a kalapács segítségével kihúztam, majd felkerestem vele az emeleti zárt ajtót. Egy



klasszikus trükköt használtam, hogy megszerezzem a belül lévő kulcsot: az ajtó alá becsúsztattam az újságot, és a szöggel kipiszkáltam a kulcsot. Az ajtó mögött egy feljáró van, mely a pad-



lásszobába vezet. A kis szobában egy könyvet találtam, benne egy ajánlást: Malcolmnak Zoltantól. Lent megnéztem a jósgép mondókáját: a mai napra ismét egy izgalmas tanács jutott: "A gonosz téged néz. Szerezz barátokat!".

Elugrottam a városba, s megmutattam Malcolm ápolójának a könyvet. Végre beengedett az öreghez, aki egy hatalmas karosszékben fogadott. Csak az tudtam meg tőle, hogy itt élt egy darabig a toronyszobában. Megkérdezte, hogy minden rendben van-e itthon, mire igennel válaszoltam, majd elküldött. Arra hivatkozott, hogy fáradt. Pedig öt percet se beszéltünk... Don itthon idegesen fogadott. A szememre vetette, hogy a faluba mentem, s emberekkel találkozom. Pont ő mer szólni, aki egész nap abban a nyomorult laborban vacakol... Nem értem Dont.

*...nagyon távoli szálak kötnek össze Zoltannal, s a kúriában sohasem laktam. Mégis, ahogy ezeket a sorokat olvasom kezdek hinni a falusi mendemondákban. Lehet hogy valami mégsem stimmel a házzal?*

**Gaspar Carnowash**

***...folytatása következik...***



MEGJELENT!

# burago rally




**MEGVÁSÁROLHATÓ**
**és postai utánvéttel**
**MEGRENDELHETŐ!**

Az év C64-es futama megjelent
lemezen,
díszdobozban,
kezelési útmutatóval!







Megvásárolható valamennyi
576 shopban
és megrendelhető a
COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132. címen.

ÁRA CSAK 999,-Ft

# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

folytatás az első oldalról

| | | |
|---|---|---|
| ONSLAUGHT | 6900 | |
| OUTRUN 2019 | 5900 | |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 8900 | |
| PITFALL | 9900 | |
| PRIMAL RAGE | 13900 | |
| PRINCE OF PERSIA | 8900 | |
| PUGSY | 5900 | |
| RED ZONE | 6900 | |
| REN AND STIMPY | 5900 | |
| ROAD RUNNER | 11900 | |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 7900 | |
| ROCK AND ROLL RACING | 5900 | |
| ROLLING THUNDER 2 | 5900 | |
| ROLO | 7900 | 5900 |
| RUGBY WORLD CUP 1995 | 7900 | |
| SAMURAI SHOWDOWN | 12900 | |
| SHINOBI REVENGE | 5900 | |
| SMURFS(HUPIKÉK TÖRPÖK) | 9900 | 7900 |
| SOCKET | 7900 | |
| SONIC 3 | 11900 | |
| SONIC & KNUCKLES | 11900 | |
| SONIC SPINBALL | 7900 | |
| SPARKSTER | 9900 | |
| SPEEDY GONZALES | 11900 | |
| SPIROU | 9900 | 7900 |
| TAZ MANIA | 7900 | |
| TAZ MANIA 2 | 9900 | |
| TECMO SUPER BOWL | 8900 | |
| TOYS | 6900 | |
| TRUE LIES | 9900 | |
| XENON 2 | 5900 | |
| VIEW POINT | 9900 | |
| VIRTUA RACING | 11900 | 9900 |
| WARLOCK | 9900 | 6900 |
| WINTER OLYMPICS | 5900 | |

## GAME GEAR CARTRIDGE-OK

| | | |
|---|---|---|
| BATMAN FOREVER | 8900 | |
| CHOPLIFTER 3 | 5900 | |
| DESERT STRIKE | 4900 | |
| DONALD DUCK 2 DEEP DUCK | 3900 | |
| DRAGON | 5900 | |
| DYNAMITE H. | 5900 | |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 6900 | |
| EXCELLENT DIZZY COLL. | 5900 | |
| F1 CHAMPIONSHIP EDITION | 8900 | |
| GEARWORKS | 4900 | |
| GLOBAL GLADIATORS | 3900 | |
| INCREDIBLE HULK | 5900 | |
| INDIANA JONES 3 | 4900 | |
| JAMES BOND 007 | 5900 | |
| MICKEY MOUSE 3 | 7500 | |
| NHL HOCKEY | 6900 | |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 3900 | |
| PRIMAL RAGE | 7900 | |
| PRINCE OF PERSIA | 3900 | |
| RISTAR | 5900 | |
| ROAD RUNNER | 3900 | |
| SHINOBI 2 | 4900 | |
| SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK) | 5900 | |
| SONIC 2 | 3900 | |
| SONIC CHAOS | 3900 | |
| SONIC DRAFT RACE | 7500 | |
| SONIC SPINBALL | 4900 | |
| SONIC TRIPLE TROUBLE | 6900 | |
| SPEEDY GONZALES | 7500 | |
| STARGATE | 5900 | 3900 |
| SUPER MONACO GP 2 | 3900 | |
| USHRA MONSTER TRUCKS | 5900 | |
| WINTER OLYMPICS | 3900 | |
| WIZARD PINBALL | 8900 | |

## MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

| | | |
|---|---|---|
| BATMAN RETURNS | 3900 | |
| CALIFORNIA GAMES 2 | 3900 | |
| CHUCK ROCK 2 | 4900 | |
| COOL SPOT | 4900 | |
| CYBER SHINOBI | 2900 | |
| DAFFY DUCK | 5900 | |
| DONALD DUCK 2 | 3900 | |
| DONALD DUCK BOX SET | 5900 | |
| DONALD DUCK LUCKY DIME | 4900 | |
| DRAGON | 5900 | |
| ECCO | 5900 | |
| FLASH | 3900 | |
| GOLDEN AXE WARRIOR | 3900 | 2900 |
| IMPOSSIBLE MISSION | 3900 | |
| INCREDIBLE HULK | 4900 | |
| INDIANA JONES | 3900 | |
| JUNGLE BOOK | 4900 | |
| MICKEY MOUSE 2 | 3900 | |
| MICRO MACHINES | 5900 | |
| MORTAL KOMBAT | 5900 | |
| NEW ZEALAND STORY | 3900 | |
| OUTRUN EUROPA | 3900 | |
| RC GRAND PRIX | 3900 | |
| SEGA CHESS | 3900 | |
| SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK) | 5900 | |
| SONIC 2 | 4900 | |
| SONIC SPINBALL | 5900 | |
| STREETS OF RAGE | 3900 | |
| STREETS OF RAGE 2 | 4900 | |
| TERMINATOR 2 | 3900 | |
| WONDER BOY | 2900 | |
| WORLD GP | 3900 | |

## MEGA CD PROGRAMOK

| | | |
|---|---|---|
| BRUTAL | 9900 | 5900 |
| HEART OF ALIEN | 9900 | 5900 |
| PRINCE OF PERSIA | 6900 | 5900 |
| RACING ACES | 7900 | 5900 |
| ROAD AVENGER | 6900 | 5900 |
| ROBO ALESTE | 7900 | 5900 |
| SONIC | 7900 | 5900 |
| SPIDERMAN | 7900 | 5900 |
| THUNDER STRIKE | 7900 | 5900 |
| TIME GAL | 6900 | 5900 |

## IBM PC 3.5 PROGRAMOK

| | | |
|---|---|---|
| 1ST ENCOUNTERS | 6999 | |
| 1942 PACIFIC AIR WAR | 6999 | |
| ALADDIN | 5999 | 2999 |
| ALIEN BREED TOWER ASS. | 4999 | |
| AMERICAN GLADIATORS | 1999 | |
| ANCIENT ART OF WAR IN SKIES | 4999 | |
| ARCADE POOL | 2999 | |
| ARCHER MACLEAN S POOL | 2999 | |
| ARMOUR GEDDON | 1999 | |
| ARNIE 2 | 1499 | |
| BATTLE ISLE DATA | 3999 | |
| BIG RED ADVENTURE | 3999 | |
| BLACK HAWK | 6999 | 4499 |
| BREAKTHRU | 3999 | |
| BUDOKAN | 2999 | |
| CADAVER + PAYOFF | 2999 | |
| CANNON FODDER | 2999 | |
| CANNON FODDER 2 | 5999 | |
| CAR AND DRIVER | 2999 | |
| CHESS MASTER 3000 | 2999 | |
| CHUCK YEAGER FLIGHT TR. | 2999 | |
| COLONIZATION | 6999 | |
| COMANCHE | 7999 | |
| CRUISE FOR A CORPSE | 2499 | |
| CYBER RACE | 3999 | |
| DAEMONSGATE | 3999 | |
| DAWN PATROL | 6999 | 3999 |
| DEFENDER OF EMPIRE | 3999 | |
| DELTA V | 6999 | 2999 |
| DESCENT | 6999 | 3999 |
| DESERT STRIKE | 4999 | |
| DISCWORLD | 7999 | 5499 |
| DREAMWEB | 6999 | 2999 |
| DUNE | 2999 | |
| DUNGEON MASTER II | 8999 | 5999 |
| EARTH SIEGE | 6999 | |
| ECSTATICA | 6999 | |
| EL FISH | 3999 | |
| ELITE II | 5999 | 2999 |
| EPIC | 2999 | |
| EUROPEAN CHAMPIONS | 2999 | |
| EYE OF THE BEHOLDER | 3999 | |
| EYE OF THE BEHOLDER 2 | 3999 | |
| EYE OF THE BEHOLDER 3 | 6999 | |
| F14 FLEET DEFENDER | 6999 | |
| F14 FLEET DEFENDER SCEN. | 3999 | |
| F29 RETALIATOR | 2999 | |
| FLASHBACK | 3999 | |
| FLIGHT SIM.TOOLKIT | 2999 | |
| FREE DC | 4499 | |
| GRAND PRIX UNLIMITED | 2999 | |
| GUILTY | 5999 | 3999 |
| HAND OF FATE -KYRANDIA 2 | 5999 | 3999 |
| HEROES OF THE 357TH | 2999 | |
| HEXX | 4999 | |
| HOKUM KA50 | 5999 | 3999 |
| HOOK | 2999 | |
| INDIANAPOLIS 500 | 2999 | |
| INFERNO | 7999 | 5999 |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT | 4999 | |
| ISHAR 3 | 3999 | |
| JAGGED ALIANCE | 8999 | |
| JUNGLE STRIKE | 5999 | |
| JURASSIC PARK | 2999 | |
| LEGEND OF KYRANDIA | 2999 | |
| LHX ATTACK CHOPPER | 2999 | |
| LION KING | 5999 | 2999 |
| LOMBARD RAC RALLY | 1999 | |
| LOST IN L.A. | 1999 | 999 |
| LOW BOW | 2999 | |
| MAGIC WORLDS | 2999 | |
| MARIO ANDRETTI RACING CH. | 2999 | |
| MASTERS OF MAGIC | 5999 | |
| METAL MARINES | 7999 | |
| MCDONALD LAND | 2999 | |
| MICHAEL JORDAN IN FLIGHT | 2999 | |
| MIDWINTER | 1999 | |
| MIDWINTER II | 2499 | |
| MIG 29 | 2999 | |
| MIG 29 SUPER FULCRUM | 2999 | |
| MORTAL KOMBAT 2 | 6999 | 3999 |
| NASCAR TRACK PACK | 2999 | |
| NHL HOCKEY | 6999 | 4999 |
| NOMAD | 3999 | 1999 |
| OBITUS | 1999 | |
| OPERATION STEALTH | 1999 | |
| OVERLORD | 6999 | |
| PACIFIC STRIKE | 6999 | 3999 |
| PANZER GENERAL | 9999 | |
| PATRIOT | 4999 | |
| PEPPER S ADVENTURE | 5999 | 2999 |
| PINBALL DREAMS 2-DATA | 3999 | |
| PINBALL FANTASIES | 5999 | |
| PIZZA TYCOON | 7999 | 4999 |
| PLAYER MANGER 2 | 5999 | |
| POPULOUS + PROMISSED L. | 2999 | |
| POPULOUS 2 | 2999 | |
| POWERMONGER | 2999 | |
| PRINCE OF PERSIA | 2999 | |
| PRO ZENNIS TOUR | 1999 | |
| PROJECT X | 3999 | |
| PUSH OVER | 2999 | |
| PYROTECHNICA | 5999 | 3499 |
| QUARANTINE | 6999 | |
| RAMPART | 2999 | |
| REACH FOR THE SKIES | 2999 | |
| REALMS | 2999 | |
| RETRIBUTION | 5999 | 3999 |
| RETURN OF THE PHANTOM | 5999 | |
| REX NEBULAR | 3999 | 1999 |
| RINGWORLD | 3999 | |
| RISKY WOODS | 2999 | |
| ROBOCOP 3 | 2999 | |
| SEAL TEAM | 2999 | |
| SECRET WEAPONS OF LW. | 3999 | |
| SHADOW CASTER | 2999 | |
| SHADOW LANDS | 2999 | |
| SIMPSONS | 1999 | |
| SLEEPWALKER | 1999 | |
| SLIPSTREAM 5000 | 7999 | 4999 |
| SPACE 1889 | 2499 | 1999 |
| SPACE FEDERATION | 5999 | 2999 |
| SPACE QUEST III | 2499 | |
| SPECTRE VR | 8999 | 5999 |
| STAR CONTROLL II | 4999 | |
| STARLORD | 5999 | 3999 |
| STEEL THUNDER | 2999 | |
| STRIKEFLEET | 2999 | |
| SUMMER CHALLENGE | 2999 | |
| SUPER FROG | 3999 | |
| SUPERKARTS | 6999 | |
| SUPERSKI PRO | 5999 | |
| SUPER SPACE INVADERS | 1999 | |
| SUP.STREET FIGHTER 2 TURBO | 7999 | |
| SYNDICATE | 2999 | |
| SYSTEM SHOCK | 6999 | |
| TERMINATOR 2 | 1999 | |
| TEST DRIVE 2 | 2999 | |
| TEST DRIVE 3 | 2999 | |
| THE CYCLES | 2999 | |
| THE GAMES | 2999 | |
| TIE FIGHTER | 7999 | |
| TRANSPORT TYC.WORLD EDIT | 3999 | |
| UFO 2 X-COM TERROR FROM D. | 7999 | 5999 |
| ULTIMA VI | 2999 | |
| ULTIMA VII | 2999 | |
| ULTIMA UNDERWORLD | 2999 | |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 4999 | |
| UNIVERSE | 3999 | |
| WARCRAFT | 7999 | |
| WARRIORS | 7999 | |
| WING COMMANDER | 2999 | |
| WING COMMANDER 2 | 3999 | |
| WING COMMANDER ACADEMY | 2999 | |
| WING COMMANDER SEC. MISS. | 2999 | |
| W.CLASS L.BOARD.GOLF | 1999 | |
| WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE | 1999 | |
| ZEPPELIN | 6999 | 3999 |

## JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

| | |
|---|---|
| DELPHINE COLLECTION | 4999 |
| -ANOTHER WORLD | |
| -CRUISE FOR CORPSE | |
| -FLASHBACK | |
| -FUTURE WARS | |
| -OPERATION STEALTH | |
| LUCAS ART COLLECTION | 4999 |
| -INDIANA JONES 3 ADV. | |
| -LOOM | |
| -MANIAC MANSION | |
| -MONKEY ISLAND | |
| -ZAK MCKRACKEN | |
| THE GREATEST | 4999 |
| -DUNE | |
| -LURE OF THE TEMPTRESS | |
| -SHUTTLE | |

## IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

| | | |
|---|---|---|
| 1ST ENCOUNTERS | 7999 | 4999 |
| 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD | 7999 | 4999 |
| 3D ATLAS | 14999 | 9999 |
| ACROSS THE RHINE | 9999 | |
| ALIEN BREED TOWER ASS. | 5999 | |
| ALONE IN THE DARK 3 | 7999 | |
| ARMORED FIST | 7999 | 4999 |
| ATTACK STACK COLLECTION | 7999 | |
| BENEATH A STEEL SKY | 6999 | 4999 |
| BIG RED ADVENTURE | 3999 | |
| BLOODNET | 6999 | 4499 |
| BLOODWING | 9999 | |
| BRICKS,BLOCKS & CLOCKS | 5999 | |
| BUREAU 13 | 6999 | |
| BUZZ ALDRIN RACE | 3999 | |
| CAMPAIGN | 5999 | 3999 |
| CHAOS CONTROL | 7999 | 5999 |
| CHESSMASTER 3000 | 3999 | |
| CIVIL WAR | 9999 | |
| COLONIZATION | 7999 | |
| COMBAT CLASSICS 3 | 7999 | 4999 |
| COMMAND & CONQUER | 9999 | |
| COMMANDER BLOOD | 6999 | |
| CREATURE SHOCK | 9999 | 6999 |
| CRUISE FOR A CORPSE | 2999 | |
| CRUSADER NO REMORSE | HIVJ | |
| CYBERIA | 9999 | |
| CYCLEMANIA | 7999 | 4999 |
| D GENERATION | 1999 | |
| DAEDALLUS ENCOUNTER | 9999 | |
| DARK FORCES | 9999 | |
| DARK LEGIONS | 6999 | |
| DAY OF THE TENTACLE | 7999 | 4999 |
| DAWN PATROL | 6999 | 4499 |
| DESCENT | 7999 | 3999 |
| DESERT STRIKE | 4999 | |
| DID S VIRTUAL WORLDS | 4999 | |
| DIGITAL LOVE | 3999 | 1999 |
| DISCOVERIES OF THE DEEP | 6999 | |
| DISCWORLD | 9999 | 7999 |
| DOOM 2 | 9999 | 7999 |
| DRAGON LORE | 8999 | 4999 |
| DRAGONSPHERE | 6999 | 3999 |
| DREAMWEB | 6999 | 3999 |
| DUNGEON MASTER II | 9999 | 6999 |
| EARTH SIEGE | 8999 | |
| ECSTATICA | 8999 | 5999 |
| ELDER SCROLLS ARENA | 9999 | |
| ELITE II | 6999 | 3499 |
| F14 FLEET DEFENDER GOLD | 6999 | |
| F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES | 3999 | |
| F19 + 50 GAMES | 3999 | |
| F117 A | 2999 | |
| FADE TO BLACK | 9999 | |
| FLASHBACK | 6999 | |
| FLIGHT UNLIMITED | 10999 | |
| FREDDY PHARKAS | 4999 | |
| FULL THROTLE | 9999 | |
| FX FIGHTER | 9999 | |
| GRAT NAVAL BATTLES 2 | 6999 | |
| GREMLIN COMPILATION | 4999 | |
| GUILTY | 7999 | 5999 |
| GUNSHIP + 50 GAMES | 3999 | |
| GUNSHIP 2000+SCENARIO | 4999 | |
| HARPOON | 1999 | |
| HI OCTANE | 11999 | 6999 |
| HIDDEN WORLDS - M.CARPET DATA | 4999 | |
| INCA | 4999 | |
| INDY CAR RACING | 2999 | |
| INFERNO | 6999 | 4999 |
| INHERIT OF THE EARTH | 7999 | 4999 |
| INTERACTIVE COLLECTION | 9999 | |
| IRON ASSAULT | 7999 | 4999 |
| ISHAR | 2999 | |
| ISHAR 2 | 2999 | |
| JAGGED ALLIANCE | 8999 | |
| JORDAN IN FLIGHT | 2999 | |
| JUNGLE BOOK | 8999 | |
| JUNGLE STRIKE | 6999 | |
| JURASSIC PARK | 5999 | |
| KASPAROV / BRIDGE II | 2999 | |
| KINGS TABLE | 6999 | 2999 |
| KINGS QUEST 6 | 4999 | |
| KINGS QUEST 7 | 8999 | 4999 |
| KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES | 3999 | |
| LABYRINTH OF TIME | 6999 | |
| LANDS OF LORE | 3999 | |
| LAST DINASTY | 9999 | |
| LAURA BOW 2 | 4999 | 2999 |
| LEMMINGS 3 | 5999 | |
| LODERUNNER | 6999 | |
| LOST EDEN | 7999 | |
| LOST IN TIME | 4999 | 2999 |
| M1 TANK PLAT.+ 50 GAMES | 3999 | |
| MACHIAVELLI THE PRINCE | 8999 | |
| MAGIC CARPET | 9999 | |
| MAGIC CARPET 2 | 9999 | |
| MANIAC SPORTS | 6999 | 3999 |
| MARINE FIGHTERS | 5999 | |
| MEGA RACE | 4999 | |
| MICROCOSM | 8999 | |
| MICROPROSE GOLF ÉS F-1 | 4999 | |
| MYST | 8999 | |
| NASCAR TRACK PACK | 4999 | |
| NEED FOR SPEED | 9999 | |
| NETWORKS AIV | 9999 | |
| NHL HOCKEY 95 | 7999 | |
| NIGEL MANSEL WORLD CH. | 4999 | |
| NOCTROPOLIS | 8999 | 5999 |
| NOMAD | 6999 | 2999 |
| NOVASTORM | 8999 | |
| ONE IN A MILLION SEX | 4999 | |
| OVERLORD | 2999 | |
| PANZER GENERAL | 9999 | |
| PEPPER SADV.IN TIME | 5999 | 3999 |
| PHANTASMAGORIA | 9999 | |
| PIZZA TYCOON | 7999 | 4999 |
| PLAYER MANGER 2 | 7999 | |
| POWER DRIVE | 6999 | |
| PRISONER OF ICE | 9999 | |
| PRIVATEER | 2999 | |
| PYROTECHNICA | 6999 | 4999 |
| RAILROAD TYC.+ 50 GAMES | 3999 | |
| RETRIBUTION | 5999 | 3999 |
| RISE OF ROBOTS | 7999 | 4999 |
| SEAL TEAM | 2999 | |
| SHADOW CASTER | 7999 | |
| SHADOW CASTER | 2999 | |
| SIM CITY | 2999 | |
| SIM CITY 2000 | 7999 | |
| SLIPSTREAM 5000 | 7999 | 4999 |
| SPACE HULK | 6999 | |
| SPACE QUEST COMP. 1-5 | 4999 | 3499 |
| SPACE QUEST 6 | 9999 | |
| SPECIAL FORCES + 50 GAMES | 3999 | |
| SPECTRE VR | 9999 | 6999 |
| SPELLCASTING PARTY PAK | 6999 | |
| STAR CRUSADER | 7999 | 5999 |
| STARLORD | 6999 | 3999 |
| STAR TREK 25TH ANIVERSARY | 2999 | |
| STAR TREK THE NEXT GEN. | 9999 | |
| SUBWAR 2050 AND SCENARIO | 7999 | 4999 |
| SUMMER GAMES SEX | 4999 | |
| SUPER KARTS | 9999 | 5999 |
| SUP. STREET FIGHTER 2 TURBO | 8999 | |
| SUPER TETRIS + 50 GAMES | 3999 | |
| SUPERSKI PRO | 6999 | |
| SVGA HARRIER | 3999 | 1999 |
| TASK FORCE 1942 | 3999 | |
| TEMPATION COLLECTION | 8999 | |
| -7TH GUEST | | |
| -HAND OF FATE | | |
| -INDY CAR RACING | | |
| -LANDS OF LORE | | |
| TFX | 6999 | |
| THE HORDE | 6999 | |
| TORNADO + FALCON 3.0 | 5999 | |
| TRANSPORT TYCOON | 6999 | |
| UFO | 6999 | |
| UFO + MASTERS OF ORION | 6999 | |
| UFO 2 X-COM TERROR FROM D. | 8999 | |
| ULTIMA I-VI | 6999 | |
| ULTIMA VIII-SAPS | 9999 | |
| UNIVERSE | 4999 | |
| VIRTUAL POOL | 9999 | |
| VOYEUR | 6999 | 3999 |
| WARCRAFT | 8999 | |
| WARRIORS | 8999 | |
| WARPLANES VOL.1 | 7999 | |
| WINGS OF GLORY | 8999 | 5999 |
| WOLFPACK | 6999 | 3999 |
| WORLD ATLAS V4 | 8999 | |
| WRATH OF GODS | 6999 | |
| XANTH | 6999 | |
| X WING COLLECTORS CD | 9999 | 7999 |
| ZEPPELIN | 6999 | 3999 |
| ZORRO | 6999 | 3999 |

**AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „*HÍVJ*" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!**

**MIVEL LISTÁNK OKTÓBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!**